

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENGAPRESIASI CERITA ANAK PADA PESERTA DIDIK KELAS III
SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**ANDI WARDANA
NPM : 1411100003**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag
Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439H/2018M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGAPRESIASI CERITA ANAK PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI

**Oleh
ANDI WARDANA
NMP 1411100003**

Penelitian ini dilatar belakangi belum dikembangkannya komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia. MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media yang bervariasi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran komik materi cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik Dengan adanya komik cerita anak peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian dilakukan oleh penulis adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Brog & Gall yang dilakukan dengan tujuh tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan pendidik, revisi desain, uji coba dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 92,59% dan respon peserta didik pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 96,27% dan uji kelompok besar dari dua sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung memperoleh nilai 95,98 % dan MIN 10 Bandar Lampung 91,98% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran komik cerita anak Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Komik, Bahasa Indonesia.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGAPRESIASI CERITA ANAK PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI**

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

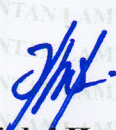
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

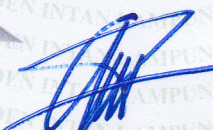
MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

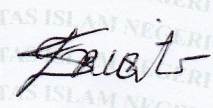
Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag
NIP. 195804171986031002


Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI** Disusun oleh **ANDI WARDANA** NPM 1411100003. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/ 28 Juni 2018. Pukul: 15.00-17.00 WIB di Ruang Sidang PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSYAH

| | | |
|------------------------------|------------------------------------|---------|
| Ketua | : Syofnidah Ifrianti, M.Pd | (.....) |
| Sekretaris | : Indra Saputra, M.Pd.I | (.....) |
| Penguji Utama | : Nurul Hidayah, M.Pd | (.....) |
| Penguji Pendamping I | : Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag | (.....) |
| Penguji Pendamping II | : Anton Tri Hasnanto, M.Pd | (.....) |

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَمٌ
أَمْثَلُكُمْ ۚ مَا فَرَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ۚ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ

تُحْشَرُونَ ﴿٣٨﴾

Artinya : *Dan Tiadalah binatang-binatang yang ada di bumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan umat (juga) seperti kamu. Tiadalah Kami alpakan sesuatupun dalam Al-Kitab, kemudian kepada Tuhanlah mereka dihimpunkan. (Q.S Al-An'am: 38)*¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponogoro, 2010), h. 132.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi teristimewa ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tersayang Ayah Mukhlis dan Ibu Rita Zahara tersayang yang telah mengasuh, membimbing serta mendidik putranya dalam suka maupun duka dan selalu mendo'akan untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Semoga dengan skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk mereka.
2. Kakakku tersayang Ruslan Gani Okta Saputra terimakasih telah memberikan semangat serta mendo'akan dan memberikan motivasi. Serta keluarga besarku yang selalu memberikan do'a demi kesuksesan dan keberhasilanku.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan dan cintai.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Buay Nyerupa Lampung Barat pada tanggal 30 Desember 1995, sebagai anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Mukhlis dan Ibu Rita Zahara. Penulis memiliki kakak kandung bernama Ruslan Gani Okta Saputra.

Penulis menempuh pendidikan TK Raudhatul Athfal Lampung Barat diselesaikan pada tahun 2002. Pendidikan di lanjutkan Sekolah Dasar Negeri Pekon Balak Lampung Barat diselesaikan tahun 2008. Pendidikan dilanjutkan pada Sekolah Menengah Pertama di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2011. Penulis mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung yang diselesaikan tahun 2014.

Pada tahun 2014, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur non test. Pengalaman organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan PGMI. Pada tahun 2017 penulis berkesempatan menjalankan Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Raden Intan Lampung di Desa Pulau Tengah, melanjutkan PPL di MIS Al-Khairiyah Panjang.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulis skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag dan Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing 1 dan pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak

meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak kepala sekolah dari kedua sekolah Bapak Suntari, S.Ag dan Rudi Antono, S.Pd.
6. Ibu Fania Satriana, S.Pd selaku guru wali kelas di MIN 10 Bandar Lampung dan Ibu Rita Wati, S.Pd.I selaku guru wali kelas di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014 khususnya mahasiswa jurusan PGMI Kelas A dan teman-teman KKN serta PPL.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, terimakasih atas kasih sayang serta do'a dan motivasi dari semua pihak, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis

mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambahkan pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal ‘ Alamin.

Bandar Lampung, 10 Mei 2018
Penulis

Andi Wardana



DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 9 |
| C. Batasan Masalah..... | 9 |
| D. Rumusan Masalah | 10 |
| E. Tujuan Penelitian | 10 |
| F. Manfaat Penelitian | 11 |
| G. Spesifikasi Produk..... | 12 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| A. Media Pembelajaran..... | 13 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2. Tujuan Pembelajaran..... | 16 |
| 3. Ciri-ciri Media Pembelajaran..... | 16 |
| 4. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... | 17 |
| 5. Fungsi Media Pembelajaran..... | 20 |

| | |
|--|----|
| 6. Manfaat Media Pembelajaran | 20 |
| B. Media Pembelajaran Komik..... | 22 |
| 1. Pengertian Media Grafis | 22 |
| 2. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Grafis..... | 23 |
| 3. Hakikat Komik..... | 26 |
| 4. Jenis-jenis Komik..... | 30 |
| 5. Macam-macam Komik..... | 31 |
| 6. Unsur-unsur Komik..... | 32 |
| C. Apresiasi Sastra dan Sastra Anak..... | 36 |
| 1. Apresiasi Sastra..... | 36 |
| 2. Hakikat Sastra Anak..... | 38 |
| 3. Ciri-ciri Cerita Anak | 40 |
| 4. Macam-macam Cerita Anak | 40 |
| 5. Jenis-jenis Cerita Anak | 41 |
| 6. Manfaat Cerita Anak..... | 42 |
| D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan..... | 43 |
| E. Kerangka Berfikir..... | 45 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Metode Penelitian..... | 48 |
| B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan | 49 |
| C. Teknik Pengumpulan Data..... | 58 |
| D. Instrument Penelitian | 61 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 62 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Hasil Penelitian | 65 |
| 1. Petensi dan Masalah..... | 65 |
| 2. Mengumpulkan Informasi..... | 66 |
| 3. Desain Produk | 66 |
| 4. Validasi Desain | 69 |
| 5. Perbaikan Desain..... | 76 |
| 6. Uji Coba Produk..... | 81 |
| 7. Revisi Produk..... | 86 |
| B. Pembahasan..... | 86 |
| 1. Validasi Produk..... | 87 |
| 2. Uji Coba | 89 |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Komik | 90 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 91 |
| B. Saran..... | 92 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Pengelompokkan Media Anderson | 19 |
| Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran | 62 |
| Tabel 3.3 Kriteria skor | 63 |
| Tabel 3.4 Tabel Skala Kelayakan..... | 64 |
| Tabel 4.5 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 1..... | 70 |
| Tabel 4.6 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 2..... | 71 |
| Tabel 4.7 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Materi Draf 1 | 73 |
| Tabel 4.8 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Materi Draf 2 | 74 |
| Tabel 4.9 Komentar/Saran Perbaikan Oleh Ahli Media | 76 |
| Tabel 4.10 Komentar/Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi..... | 78 |
| Tabel 4.11 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil..... | 81 |
| Tabel 4.12 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar | 83 |
| Ke-1 (MIN 10 Bandar Lampung) | |
| Tabel 4.13 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar | 84 |
| Ke-2 (SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung) | |
| Tabel 4.14 Data Hasil Analisis Pendidik | 85 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale | 21 |
| Gambar 2.2 Kerangka berfikir media pembelajaran komik kelas III..... | 47 |
| Gambar 3.3 Langkah-langkah penggunaan Metode | 50 |
| <i>Research and Development</i> | |
| Gambar 3.4 Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan..... | 52 |
| <i>Metode Research and Development (R & D</i> | |
| Gambar 4.5 Proses Sebelum Pewarnaan..... | 67 |
| Gambar 4.6 Proses Setelah Pemberian Warna..... | 67 |
| Gambar 4.7 Proses Saat Pemberian Teks..... | 68 |
| Gambar 4.8 Komik Setelah Pemberian Teks | 68 |
| Gambar 4.9 Diagram Data Analisis Ahli Media Draf 1..... | 71 |
| Gambar 4.10 Diagram Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 2..... | 72 |
| Gambar 4.11 Diagram Data Analisis Ahli Materi Draf 1 | 74 |
| Gambar 4.12 Diagram Hasil Validator Oleh Ahli Materi Draf 2 | 75 |
| Gambar 4.13 Perbaikan Pada Cover Depan..... | 77 |
| Gambar 4.14 Perbaikan Gambar Pada Cerita | 77 |
| Gambar 4.15 Perbaikan Penulisan | 79 |
| Gambar 4.16 Perbaikan Penggunaan Kalimat Kata Pengantar | 80 |
| Gambar 4.17 Data Hasil Analisis Pendidik..... | 86 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Kisi-Sisi Instrumen Penilaian Validasi..... | 93 |
| Lampiran 2 Lembar Wawancara Dengan Pendidik | 94 |
| Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahlie Medi | 96 |
| Lampiran 4 Data Hasil Analisis Ahli Media (Draf 1)..... | 97 |
| Lampiran 5 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media (Draf 2) | 98 |
| Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi | 99 |
| Lampiran 7 Data Hasil Analisis Ahli Materi (Draf 1) | 101 |
| Lampiran 8 Data Hasil Analisis Revisi Ahli Materi (Draf 2) | 102 |
| Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik | 103 |
| Lampiran 10 Data Hasil Analisis Pendidik..... | 104 |
| Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik..... | 105 |
| Lampiran 12 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil | 106 |
| Lampiran 13 Data Hasil Analisis Uji Kelompok | 107 |
| Besar Ke-1 (Min 10 Bandar Lampung) | |
| Lampiran 14 Data Hasil Analisis Uji Kelompok | 108 |
| Besar Ke -2 (Sd Muhammadiyah 1 bandar Lampung) | |
| Lampiran 15 Dokumentasi..... | 115 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya belajar merupakan suatu kunci utama bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu yang bisa didapatkan melalui buku, pendidik, dan lingkungan sekitar. Ketika seseorang belajar akan memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih dan mengubah tingkah lakunya.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik bersifat relatif positif sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan dapat melibatkan proses kognitif pada peserta didik.¹ Perubahan perilaku menyangkut baik pada perubahan yang bersifat pengetahuan, perubahan itu sendiri dapat terjadi karena usaha seseorang yang ingin belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang² Ketika proses belajar di mulai dapat menghasilkan perubahan atau tidak pada diri seseorang maka perubahan itu terjadi karena usaha.

Untuk menghasilkan generasi yang berguna dan bermanfaat bagi Negara kita harus menuntut ilmu karena diwajibkan bagi seorang muslim untuk menuntut

¹ Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 1.

² Esti Ismawati dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016), h. 1.

ilmu, sehingga menuntut ilmu dapat dilakukan dengan cara belajar yang giat. Allah SWT berjanji ia akan meningkatkan derajat orang-orang yang berilmu. Termasuk dalam ayat Al-qur'an yang menyebutkan keutamaan bagi setiap umat muslim laki-laki maupun perempuan untuk menuntut ilmu, salah satu firman Allah SWT dalam Q.S Ali Imran ayat 18 yang berbunyi :

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُوا الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ ۚ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ
الْحَكِيمُ

Artinya : *“Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). tak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. Ayat ini untuk menjelaskan martabat orang-orang berilmu.”* (Q.S Ali Imran : 18)³

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.⁴

Dapat dilihat lebih jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target

³ Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: CV Diponogoro, 2005), h. 543.

⁴Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 19.

yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Menurut sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik,⁵ sehingga dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, dan minat serta perhatian peserta didik dengan demikian proses belajar terjadi dengan efektif. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa media grafis.

Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.⁶ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Dalam era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, bahwa kehadiran media pembelajaran sesuatu yang bisa dikatakan baik untuk pendidik. Sebagai seorang pendidik yang berpotensi harus dapat membuat dan

⁵ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 122.

⁶ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 27.

memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah Media Grafis yaitu Komik. Komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya dalam membaca. Komik bacaan yang cukup menarik untuk di baca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran.

Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.⁷ Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126.

kembali ketika peserta didik ingin mengulangi memahami materi yang tertuang di dalam media komik tersebut.⁸ Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi cerita anak sangat cocok, karena menurut Isah Cahyani dalam bacaan cerita anak terdapat beberapa jenis, yaitu cerita bergambar, cerita rakyat, cerita binatang, cerita noodlehead, cerita keajaiban, cerita fantasi, fiksi ilmu pengetahuan, cerita sejarah, dan biografi,⁹ dari beberapa jenis-jenis tersebut yang akan dibuat komik oleh peneliti adalah komik tentang cerita binatang, karena cerita binatang ini adalah salah satu cerita bacaan yang mendidik, sehingga dari cerita tersebut memiliki nilai moral, mengajarkan perbuatan yang terpuji dan amanat yang terkandung di dalamnya dapat menjadikan peserta didik berperilaku yang baik.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam media grafis yang berbentuk komik, yaitu media komik berupa cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Media komik cerita anak yang akan dikembangkan berisi serangkaian petunjuk yang akan memudahkan peserta didik dalam mengapresiasi cerita anak.

⁸ Ella Coraima Dewi, Isroah, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*, (Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia Edisi 7, 2016), h. 3.

⁹ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 225-229.

Komik cerita anak akan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi peserta didik khususnya pada usia anak-anak. Aspek sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia saat ini harus mendapat perhatian lebih dari pendidik, karena sastra anak memiliki manfaat untuk peserta didik, yaitu melatih empat keterampilan bahasa, dapat menambah pengetahuan pengalaman hidup peserta didik seperti adat istiadat, agama dan kebudayaan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 04 Oktober 2017 di kelas III MIN 10 Bandar Lampung bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari segi media, pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat pada proses belajar mengajar, aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pendidik memberikan informasi bahwa di sekolah sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, tetapi belum tersedianya sarana dan pra-sarana, belum adanya media seperti proyektor yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik, dengan belum diterapkannya media yang bervariasi peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, terlihat ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang

perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik kurang merespon.¹⁰

Pada saat proses pembelajaran yang membuat peserta didik sedikit kurang tertarik untuk belajar, serta belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik untuk mengapresiasi cerita anak. Sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dengan demikian perlu dibangkitkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi peserta didik dapat dilakukan dengan salah satu cara yang bisa digunakan, yaitu seperti menyajikan materi cerita anak dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berupa media komik.

Dalam hal ini pengembangan komik cerita anak akan membahas jenis cerita binatang. Di sisi lain melalui pembelajaran mengapresiasi karya sastra, termasuk cerita anak mampu memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik, karena mengapresiasi merupakan kegiatan menggali karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian dan penghargaan terhadap karya sastra tersebut.

¹⁰ Observasi, MIN 10 Bandar Lampung, 04 Oktober 2017.

Menurut B. Rahmanto (dalam Rini Dwi Susanti) manfaat pendidikan sastra melalui proses pembelajaran yang diberikan di sekolah setidaknya dapat membantu pendidikan secara utuh bagi peserta didik dapat membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, menunjang pembentukan watak. Keempat manfaat yang ditawarkan tersebut setidaknya dapat mengasah kemampuan apresiasi sastra secara menyeluruh.¹¹

Menanggapi permasalahan tersebut, media komik cerita anak bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak diatas. Alasan lain dikembangkannya komik sebagai media cerita anak, karena media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia kelas III di MIN 10 Bandar Lampung lebih senang dan tertarik mempelajari sesuatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik. Dengan dikembangkan media komik apresiasi sastra cerita anak dalam pembelajaran peserta didik lebih meningkatkan minat baca dan lebih memahami pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengapresiasi cerita anak.

¹¹ Rini Dwi Susanti, *Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: Elementary Vol. 3 No. 1, Januari-Juni 2015), h. 140.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat pada proses belajar mengajar.
2. Pendidik belum menerapkan media yang bervariasi dalam pembelajaran.
3. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dan kurangnya minat baca dari peserta didik.
4. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif.
5. Banyaknya materi sehingga terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang belum digunakan untuk proses belajar mengajar secara maksimal.
6. Belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik untuk mengapresiasi cerita anak kelas III SD/MI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangann komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI?
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik di SD/MI terhadap kelayakan komik sebagai media mengapresiasi cerita anak.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran mengapresiasi cerita anak ini dapat diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidiyah, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi apresiasi cerita anak.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita anak melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik cerita anak adalah sebagai berikut:

1. Produk komik yang berukuran A5.
2. Media komik yang digunakan, yaitu tentang cerita binatang.
3. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
4. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Comic Sans MS*.
5. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper*.
6. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai kebutuhan manusia seperti ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Sehingga agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK perlunya penyesuaian-penyesuaian terutama yang berkaitan dengan adanya faktor pengajaran di Sekolah. Media berperan dapat membantu para pendidik dalam penyampaian proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran di sekolah.

Kata media yang berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang aslinya berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seorang yang mengirimnya kepada penerima pesan tersebut.¹ Menurut Degeng (dalam Amiruddin) pembelajaran atau pengajaran merupakan suatu upaya untuk membelajarkan peserta didik dalam proses pembelajaran.² Pada hakikatnya bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta

¹Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 121.

² Amiruddin, *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi*, (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2016), h. 3.

antar peserta didik dalam rangka untuk melakukan perubahan sikap.³ Sedangkan menurut Moh. Khoeral Anwar pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Sehingga untuk memiliki kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.⁴ Sehingga pentingnya kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan suatu potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diberikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan pembelajaran.⁵ Dalam proses belajar mengajar kedudukan pada media pembelajaran sangatlah penting, karena dalam kegiatan ketika ketidak jelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media yang sebagai perantara. Media pembelajaran sebagai alat digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna.⁶ Dengan demikian peserta didik akan dapat lebih mudah untuk memahami dan mencerna bahan ajar yang

³ Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 11.

⁴ Moh. Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, (Yogyakarta: Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2, p-ISSN: 2301-7562, Desember 2017), h. 98

⁵ Numiek Sulisty Hanum, *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 No. 1, Februari 2013), h. 94.

⁶ Eko Trianto, dkk, *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol, 1 No. 2, 2013), h. 230.

akan diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۚ وَنَزَّلْنَا

عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَدُشُرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (Q.S An Nahl : 89)⁷

Media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran yang sulit dijelaskan oleh pendidik secara verbal serta dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang kongkret pada peserta didik. Dengan menggunakan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran saat belajar.

Media pendidikan adalah alat yang dapat membantu atau pelengkap yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Yang dimaksud alat bantu yaitu media pendidikan sedangkan komunikasi yaitu cara penyampaian⁸. Media dalam pembelajaran sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkat dasar dan menengah pendidik akan

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Dharma Art, 2015), h. 277.

⁸ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h.

banyak membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan aspek yang perlu untuk dipertimbangkan dalam merencanakan suatu proses pembelajaran, sebab segala hal yang terkait dengan kegiatan pembelajaran pada tercapainya tujuan tersebut. Menurut Robert F. Mager (dalam Amuruddin) tujuan pembelajaran yaitu sebagai perilaku yang akan dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi pada proses pembelajaran.⁹ Dengan adanya tujuan dalam pembelajaran maka proses kegiatan belajar akan terarah dengan baik.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Rudy Bretz mengidentifikasi ciri-ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak.¹⁰ Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad) ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Pada ciri ini menggambarkan beberapa kemampuan yaitu media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang terjadi. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, audio tape, video tape, film dan disket komputer. Dengan ciri fiksatif ini, bahwa suatu media dapat memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada sewaktu tertentu tanpa menganal

⁹ Amiruddin, *Op. Cit*, h 53.

¹⁰ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 20.

waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini berupa transportasi pada suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media. Kejadian yang memakan waktu cukup lama dapat disajikan pada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu time-lapse recording. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian penting dari ceramah, pidato dengan memotong bagian yang tidak diperlukan. Manipulasi kejadian atau objek dengan menggunakan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu pendidik.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui suatu ruang, dan secara bersama-sama kejadian itu dapat disajikan kepada jumlah yang cukup besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang nyata sama halnya mengenai kejadian tersebut. Informasi direkam dalam format media apa saja dapat diproduksi berkali-kali dan siap untuk digunakan bersama-sama di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.¹¹

Dengan demikian, pendidik mampu menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang berbeda, sehingga dengan adanya ketiga ciri-ciri media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu sebagai berikut :

a. Media Grafis

Media cetak dan media grafis adalah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media grafis termasuk media visual non proyeksi salah satu fungsinya , yaitu menyalurkan suatu pesan dari pendidik ke peserta didik. Secara sederhana media grafis adalah sebagai

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Perdasa, 2013), h. 15.

media yang mengandung pesan dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti.

b. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam merupakan salah satu media yang dapat digunakan melalui bantuan proyektor. Media proyeksi berbeda dengan media grafis, karena saat pemakaiannya media ini harus menggunakan alat elektronik untuk dapat menampilkan informasi atau pesan.

c. Media Audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio berasal dari kata *audible* yang berarti suatu yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Sebagai media pembelajaran maka suara-suara atau bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian didengarkan kembali kepada peserta didik.¹² Beberapa jenis media pembelajaran yang dibahas diatas adalah media yang sangat lazim digunakan oleh pendidik saat pembelajaran, dengan adanya media itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran di dalam Al-qur'an di antaranya surat Al-Al-Isra' ayat 14 dan Al-Baqaraah ayat 76.

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

Artinya : "Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu". (Q.S Al-Isra' : 14)¹³

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَا بِعَضُوبِهِمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُم بِمَا فَتَحَ

اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

Artinya : "Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata:" Kamipun telah beriman," tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: "Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 38.

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Dharma Art, 2015), h. 283.

mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?". (Q.S Al-Baqaraah : 76)¹⁴

Menurut Anderson media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, sebagai berikut :

Tabel 2.1
Pengelompokkan Media Anderson¹⁵

| No | Kelompok Media | Media Instruksional |
|----|-----------------------------------|--|
| 1. | Audio | <ul style="list-style-type: none"> • Pita audio (rol atau kaset) • Pringan audio • Radio (rekaman siaran) |
| 2. | Cetak | <ul style="list-style-type: none"> • Buku teks terprogram • Buku pegangan/manual • Buku tugas |
| 3. | Audio-Cetak | <ul style="list-style-type: none"> • Buku latihan dilengkapi dengan kaset • Gambar/poster (dilengkapi dengan audio) |
| 4. | Proyeksi Visual Diam | <ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (<i>slide</i>) • Film rangkai (berisi pesan verbal) |
| 5. | Proyeksi Visual Diam dengan Audio | <ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (<i>slide</i>) suara • Film rangkai suara |
| 6. | Visual Gerak | <ul style="list-style-type: none"> • Film bisu dengan judul (caption) |
| 7. | Visual Gerak dengan Audio | <ul style="list-style-type: none"> • Film suara • Video/VCD/DCD |
| 8. | Benda | <ul style="list-style-type: none"> • Benda nyata • Model tiruan (<i>mock up</i>) |
| 9. | Komputer | <ul style="list-style-type: none"> • Media berbasis computer, CAI (Comuputer Assited Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional) |

¹⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Diponogoro, 2005), h. 11.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2014), h. 124-125.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Daryanto) dalam ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya untuk media visual, yaitu sebagai berikut :

- a. Fungsi atensi pada media visual merupakan inti dari semua fungsi yang ada di media visual, yaitu sangat menarik dan dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi yang ada dipelajari berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif pada media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan oleh peserta didik ketika belajar serta pada saat membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif pada media visual bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa pada gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar tersebut.
- d. Fungsi kompensatoris pada media visual merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, suatu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca teks dan mengingatnya kembali.¹⁶

Fungsi media pembelajaran berkaitan dengan beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu pendidik untuk mengajar yang digunakan, yaitu alat bantu visual.
- b. Alat yang berfungsi sebagai prantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran.¹⁷

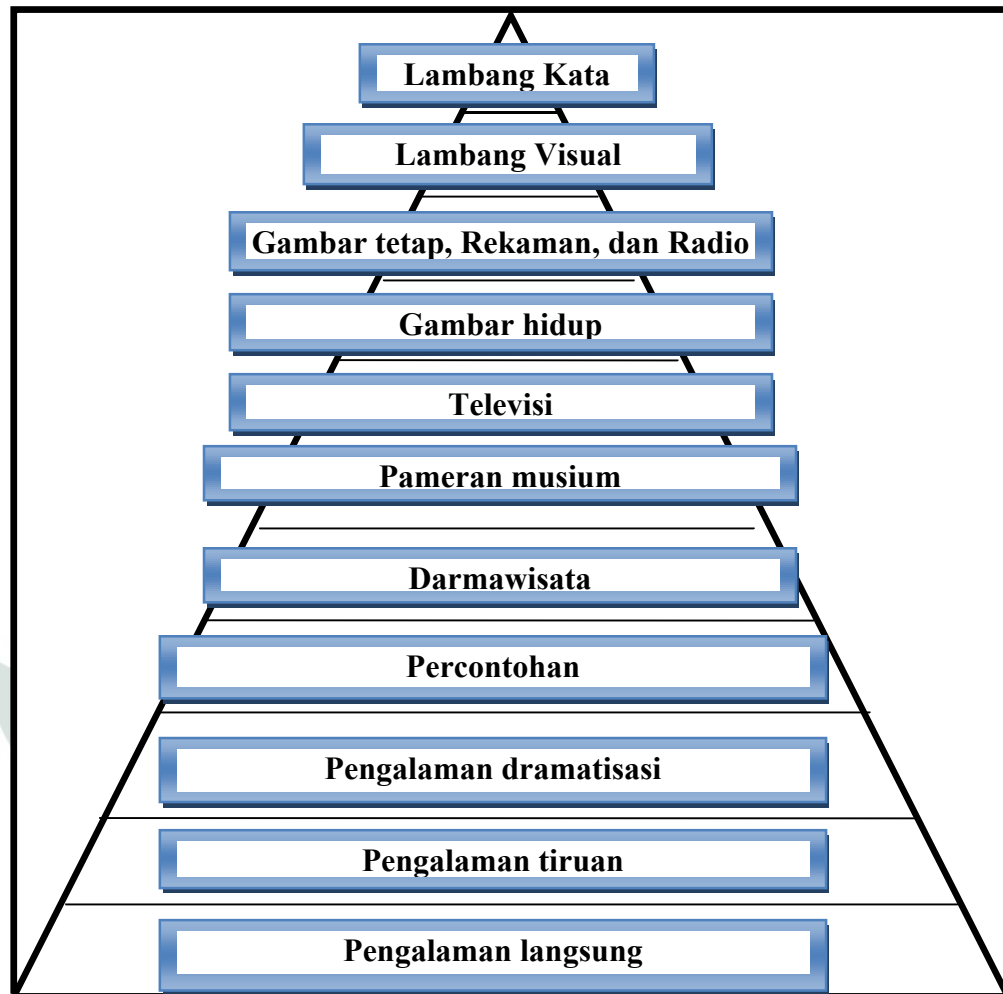
6. Manfaat Media Pembelajaran

Memanfaatkan media sebagai salah satu alat bantu dalam usaha untuk mengajar menurut Edgar Dale dalam bukunya "*Audio visual methods in*

¹⁶ Daryanto, *Op Cit*, h. 9.

¹⁷ Eko Trianto, dkk, *Op Cit*, h.230.

teaching” Edgar Dale membuat beberapa klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang abstrak.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale ¹⁸

¹⁸ Erni Suardani Ketut, *Pengaruh Media Cd Interaktif Berbantuan Lks Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Di SD 1,2,5 Banyuasri Singaraja*, (Bali: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar Vol. 3 , 2013.), h. 2.

Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
- b. Pada bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran akan lebih baik.
- c. Untuk metode mengajar akan lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak akan bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dan waktu.
- d. Peserta didik akan lebih banyak melakukan hal-hal yang positif saat belajar, karena tidak hanya mendengarkan perkataan pendidik, tetapi juga aktivitas lainnya seperti, mengamati melakukan dan lain-lainnya.¹⁹ Oleh sebab itu, dengan adanya media dapat menimbulkan hal-hal positif pada saat proses pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Komik

1. Pengertian Media Grafis

Menurut Withic & Schuler (dalam Wina Sanjaya) kata *Graphics* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *graphikos* yang berarti melukis atau menggambarkan dengan garis-garis.²⁰ Sedangkan menurut Sadiman (dalam Ni Kadek Meriani) bahwa media grafis merupakan media yang fungsinya untuk lebih menarik perhatian, memperjelas sajian ide-ide, mengilustrasikan atau menghasilkan fakta-fakta yang mungkin akan cepat untuk dilupakan bila tidak digrafiskan.²¹

Media grafis termasuk media visual non proyeksi, secara sederhana media grafis

¹⁹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 2.

²⁰ Wina Sanjaya, *Op Cit*, h. 157.

²¹ Ni Kadek Meriani, dkk, *Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus Letda Kajeng*, (Bali: Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014), h. 3.

adalah sebagai media yang mengandung pesan yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol yang mengandung arti.²²

Media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik dalam proses belajar.²³ Penyampaian yang dipakai, yaitu menyangkut alat indera yang dimiliki peserta didik, pesan yang akan disampaikan oleh pendidik berupa simbol-simbol komunikasi visual. Dengan demikian simbol-simbol yang diberikan harus mudah dipahami agar pada proses penyampaian pesan kepada peserta didik dapat berhasil dan lebih efisien.

Menggunakan media grafis adalah salah satu cara yang efektif dan efisien untuk peserta didik, dengan media ini peserta didik akan lebih senang dalam proses pembelajaran, karena media grafis berisi gambar-gambar yang menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Jenis Media Grafis

Selain sederhana media ini mudah pembuatannya, masing-masing jenis media grafis memiliki keunikan, keunggulan, keterbatasan sendiri yang tentunya menarik. Ada beberapa jenis media grafis, yaitu sebagai berikut :

²² Wina Sanjaya, *Op Cit*, h. 213.

²³ Mega Puspita Dewi, dkk, *Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn SD*, (Bali: Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014), h. 5.

a. Gambar atau foto

Gambar atau foto merupakan media yang dapat mudah dipahami dan dinikmati dimana pun itu. Khususnya anak Sekolah Dasar kelas rendah sangat menyukai pelajaran yang menggunakan gambar, karena gambar bisa menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

b. Sketsa

Sketsa diartikan sebagai draf kasar yang melukiskan pada bagian pokoknya tanpa terlalu detail. Karena setiap manusia yang normal dapat belajar menggambar, khususnya setiap pendidik yang baik lah harus mampu menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa.

c. Diagram

Diagram sebagai salah satu gambar yang paling sederhana dalam membuatnya hanya menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram dapat menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

d. Grafik

Grafik merupakan salah satu gambar yang hanya menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya sering kali simbol-simbol verbal digunakan.

e. *Chart*/Bagan

fungsi pokok bagan, yaitu untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sangat sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga

mampu memberikan ringkasan butir-butir penting saat presentasi.²⁴ Bagan dapat juga disebut dengan sketsa buram untuk menerangkan sesuatu.

f. Kartun

Kartun merupakan gambar interpretatif yang dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas. Kartun tanpa digambar dengan detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat oleh peserta didik.

g. Papan Flanel/ *Flannel Board*

Papan flannel merupakan media yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan kepada sasaran tertentu.

h. Papan Buletin (Bulletin Board)

Papan bulletin adalah papan yang tidak dilapisi dengan kain flanel, tetapi langsung ditempel dengan gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Ketika menggunakan papan bulletin biaya yang dikeluarkan sangat rendah.

i. Peta dan Globe

Peta dan merupakan penyajian visual dari muka bumi, sedangkan Globe merupakan bola bumi atau model. Peta dan globe berbeda secara gradual, tetapi saling melengkapi,²⁵ dan antara peta dan globe saling berkaitan sehingga tidak dapat terpisahkan ketika membahas materi tersebut.

²⁴ Arief S Sadiman, dkk, *Op Cit*, h. 45-47.

²⁵ Sudarwan Danim, *Op Cit*, h. 21.

j. Foster

Foster adalah untuk dapat menyampaikan informasi , mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku manusia yang melihatnya. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, dan sebagainya.²⁶

3. Hakikat Komik

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro) pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda “*komiek*” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “*komikos*” yang merupakan kata bentukan dari “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda.²⁷ Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan.²⁸ Sifat nya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik.

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun

²⁶ Daryanto, h. 129.

²⁷ Burhan Nurgiyantoro, “*Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*”, (Yogyakarta: Gadjah mada university press, 2013), h. 409.

²⁸ Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014), h. 70.

untuk dikepentingan hiburan semata.²⁹ Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Menurut McCloud (dalam Nurgiyantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambar-gambar dan lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.³⁰

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
2. Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
3. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
4. Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
5. Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 126.

³⁰ Nurgiyantoro, *Op Cit*, h. 411.

6. Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.³¹

Komik merupakan kartun yang dapat mengungkapkan karakter dan sangat berperan dalam suatu cerita sangat erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca khususnya peserta didik. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi dalam cerita bersambung, kadang lebih bersifat humor.³² Bagi peserta didik Sekolah Dasar perkiraan usia 7 – 12 tahun yang umumnya lebih tertarik untuk membaca buku dengan gambar-gambar yang menarik, dan berwarna.

Nur'aini (dalam Eni Fariyatul Fahyuni, dkk) mengungkapkan mengenai hal yang berkaitan dengan komik, bahwa pada alam pikir anak, yaitu gambar. Pada alam pikir anak dapat berarti juga dengan kata lain adalah bahasa gambar. Tentang informasi yang peserta didik terima, dapat dipikirkan dalam bentuk konkret.³³ Bentuk konkret sendiri yaitu dari bentuk yang sesuai dengan pemikirannya.

Komik merupakan runtutan berupa gambar yang mengandung cerita. Pada masa lampau komik sendiri ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita. Dengan demikian, cikal bakal terhadap komik modern dapat diawali dari komik strip yang berada di majalah dan koran-koran

³¹ Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, (Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2 , 2015), h. 5.

³² Ahmad Rohani, *Op Cit*, h.78.

³³ Eni Fariyatul Fahyuni, Imam Fauzi, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Islamic Education Journal Vol. 1 No.1, ISSN 2503 – 5045 , Juni 2017), h. 21.

yang berisi cerita-cerita lucu dan menarik, sehingga dengan seiring perkembangan zaman maka komik tidak akan dibuat dalam bentuk komik strip dan tidak akan berisi cerita lucu lagi tetapi akan lebih luas ke arah tema lainnya, bisa mulai dari aksi sampai fiksi ilmiahnya. Dan seiring dengan perkembangannya komik tersebut yang dulunya hanya bersegmentasi kepada anak-anak yang mulai dikonsumsi oleh remaja dan dewasa, dari beberapa Negara menyebut komik dengan *graphic novel*, sekarang komik itu sendiri mulai memasuki dunia digital dan disebut dengan *web comic*, sedangkan di Negara Jepang komik sendiri disebut dengan *manga*.

Komik memiliki sejarah di Indonesia yang mengalami masa-masa berliku pada saat mulai memasuki tahun 1963-1965. Pada saat itu, keberadaan komik Indonesia yang lebih banyak membawa ke pesan-pesan terhadap pendapat politik pada Orde Lama Masa untuk kebangkitan kedua komik Indonesia yang telah berlangsung pada tahun 1980. Hal tersebut ditandai banyaknya suatu ragam dan judul-judul komik yang telah muncul. Komik Indonesia yang populer pada masa lampau adalah komik yang bertema tentang petualangan pendekar silat dan super hero, seperti Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, TuanTanag Kedaung dan lain-lain. Setelah itu telah terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya, komik Amerika Serikat juga mulai menginvasi

komik Indonesia seperti Superman dan Marvel, namun komik Indonesia masih tetap bertahan.³⁴

Pada media komik yang dibuat zaman sekarang banyak disukai anak Madrasah Ibtidaiyah karena komik melalui identifikasi dan karakter di dalam komik. Ketika peserta didik membaca komik ia akan memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapatkan wawasan yang luas terutama mengenai masalah pribadi dan sosialnya, komik dapat menarik imajinasi peserta didik, komik mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca sekalipun akan dapat memahami arti dari gambar tersebut.

4. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut :

- a. Komik wayang
Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana*.
- b. Komik silat
Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.
- c. Komik humor
Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa.

³⁴ Nickolas Isac Juanda, dkk, *Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*, (Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, 2014), h. 3.

Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

d. Komik roman remaja

Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantis.

e. Komik didaktis

Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.³⁵ Dengan menggunakan komik ini dapat mengubah kata benda sehingga dijelaskan secara lebih spesifik.

5. Macam-macam Komik

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasannya komik tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain :

a. Komik *strip* dan komik buku

Komik *strip* merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi komik telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Sedangkan komik buku merupakan komik yang dapat dikemas dalam bentuk satu buku, biasanya komik ini menampilkan sebuah cerita yang utuh.

b. Komik humor dan komik petualang

Komik humor merupakan komik secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dapat mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Sedangkan komik petualang adalah komik yang dapat menampilkan sebuah cerita petualang, tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan atau aksi-aksinya yang lain.

c. Komik biografi dan komik ilmiah

Komik biografi, yaitu di maksud sebagai kisah hidup seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah

³⁵ Adek Saputri,dkk, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian, 2016), h. 5.

adalah komik yang ditulis dengan kemasan komik *Understanding Comics* (Scott McCloud) yang dapat dirujukan pada tulisan komik tampak dikategorikan sebagai komik ilmiah murni.³⁶

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- c. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.
- f. Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.³⁷

Selain memiliki jenis-jenis dan macam-macam komik, komik tersendiri memiliki karakteristik atau pun ciri khas yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran serta untuk membaca buku pelajaran yang di buat menjadi komik agar lebih efektif.

6. Unsur-unsur Komik

Secara sekilas komik tersebut dipandang hanya sebagai salah satu media visual yang terdiri dari beberapa kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin sehingga menjadi sebuah cerita. Namun demikian, bagi para komikus tersendiri kita juga dapat mengenali sebuah komik adalah komik. Menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah) unsur-unsur pada komik , yaitu antara lain :

³⁶ Nurgiyantoro, *Op Cit*, h. 434-439.

³⁷ Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatera Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), h. 20-21.

- a. Halaman pembuka
Pada halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).
- b. Halaman isi
Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.
- c. Sampul komik
Untuk sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.
- d. Splash page
Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator.
- e. Double-spread page
Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.³⁸

Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut :

Bagian 1 Mengembangkan Komik

- a. Menulis dasar-dasarnya
- b. Menulis apa yang diketahui
- c. Menentukan gaya
- d. Memilih format

Bagian 2 Membuat Draf Kasar

- a. Menulis sebuah naskah

³⁸ Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017), h. 38.

- b. Mensketetsakan frame
- c. Memastikan pengaturan panel masuk akal
- d. Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
- e. Membuat frame yang bermanfaat
- f. Bereksperimen dengan struktur frame

Bagian 3 Menggambar Komik

- a. Membuat frame
- b. Menambahkan konten pada frame
- c. Menggambar garis akhir
- d. Scan komik
- e. Membersihkan gambar
- f. Membuat font (desain tulisan)
- g. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *software coreldraw X4*
- h. Mewarnai komik³⁹

Ketika dalam pembuatan produk media pembelajaran berupa komik membutuhkan proses penyusunan dan pembuatan dilakukan dengan beberapa tahapan yang perlu diperhatikan ketika seseorang ingin membuat produk tersebut. Tahapan pun dilakukan dalam pembuatan guna untuk menghasilkan suatu produk

³⁹ Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan, 2016). h. 64-65.

yang menarik dan bisa dengan mudah digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada zaman sekarang begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan seseorang terhadap komik. Karena komik sendiri mempunyai potensi besar dan kelebihan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya perpaduan gambar dan teks yang ada dikomik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan konsep yang dipelajarinya, sementara karakter yang terdapat dalam tokoh komik akan digunakan sebagai salah satu teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai karakter. Melalui bimbingan pendidik, komik tersebut dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan dan menimbulkan minat baca sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Salah satu media yang sangat sering tak terlepas dari pengamatan kita, yaitu komik. Kelebihan komik salah satunya adalah penyajiannya dapat mengandung unsure visual dan ceritanya sangat kuat. Pada ekspresi yang dapat divisualisasikan membuat pembaca untuk terlibat secara emosional sehingga dapat membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal ini sangat menginspirasi komik yang isinya terdapat materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada pada peserta didik yang tidak begitu untuk menyukai buku-buku teks, apalagi yang tidak disertai gambar sama sekali dan ilustrasi yang dapat menarik. Padahal secara empirik peserta didik cenderung lebih menyukai

buku yang ada gambarnya, penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau pun kartun.⁴⁰

Kelebihan komik menurut Trimo (dalam Kristanti, dkk) adalah untuk dapat mampu meningkatkan efektifitas dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam membaca, karena di dalam komik dengan adanya gambar-gambar yang menarik serta cerita yang kuat akan membuat peserta didik akan berkeinginan untuk membacanya.⁴¹

Komik sebagai salah satu media pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri bagi yang membacanya. Komik dapat menarik perhatian yang membaca dengan banyak gambar-gambar dan percakapan di dalam cerita nya, serta bagi peserta didik mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

C. Apresiasi Sastra dan Cerita Anak

1. Apresiasi Sastra

Pada umumnya kata apresiasi yang berasal dari bahasa Latin, yaitu *apreciatio* yang berarti “menghargai” atau “mengindahkan”. Sehingga secara harfiah kata apresiasi sastra merupakan sebuah penghargaan terhadap karya sastra itu sendiri. Sedangkan kata sastra dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu sebagai berikut :

- a. Apresiasi merupakan kesadaran manusia terhadap nilai-nilai seni dan budaya.
- b. Apresiasi merupakan penilaian atau penghargaan terhadap sesuatu yang dimiliki oleh apresiasi sastra itu sendiri.⁴²

Pada dasarnya karya sastra yang diapresiasi adalah refleksi dan hasil renungan, yaitu realitas kehidupan manusia. Sastra mengandung eksplorasi mengenai kebenaran kemanusiaan, apalagi pembacanya merupakan anak-anak

⁴⁰ Daryanto, *Op Cit*, h.127.

⁴¹ Kristanti, dkk, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu*, (Surakarta: Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1 , ISSN: 2252-7893, 2015), h. 118.

⁴² Cicih Widianingsih, Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Cerita Anak Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kramat III Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon, (Cirebon: e-Jurnal Literasi Vol. 1 No. 1, April 2017), h. 45-46.

yang fantasinya baru berkembang dan menerima segala cerita terlepas dari cerita itu masuk akal atau tidak .⁴³

Dengan demikian apresiasi sastra merupakan salah satu sastra anak yang memiliki keindahan untuk dapat diberikan penghargaan dalam apresiasi sastra itu sendiri, dengan adanya apresiasi sastra dapat memberikan manfaat dan menumbuhkan kesadaran khususnya peserta didik terhadap nilai-nilai seni dan budaya.

Menurut Tabah (dalam Cicih Widianingsih) bahwa sebagai suatu proses, apresiasi dapat melibatkan tiga unsur inti, yaitu sebagai berikut :

- a. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan keterlibatan intelektual seseorang ketika membaca sehingga dalam upaya dapat memahami unsur-unsur kesastraan itu sendiri yang bersifat objektif.
- b. Aspek emotif merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan keterlibatan dari unsur emosi seseorang dalam membaca sehingga dalam upaya seseorang untuk menghayati unsur-unsur teks sastra yang akan dibaca.
- c. Aspek evaluative merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan suatu kegiatan memberikan penilaian terhadap sifat baik-buruk, indah-tidak indah, memberikan sebuah karya sastra kritik, akan tetapi secara personal aspek tersebut cukup dimiliki oleh pembacanya.⁴⁴

Kata sastra dalam Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Jawa Kuna yang berarti tulisan. Sementara itu, dari bahasa Sansekerta yang berarti kehidupan. Dengan demikian, sastra merupakan alat untuk membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar atau buku petunjuk bagi pendidik untuk mengajar. Rene Wellek dan Austin Warren (dalam Emzir dan Saiful Rohman)

⁴³ Edy Suryanto, dkk, Model Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Cerita Anak Untuk Penanaman Nilai Etis-Spiritual, (Surakarta: Jurnal Litera Vol. 12 No. 2, Oktober 2013), h. 241.

⁴⁴ Cicih Widianingsih, *Op Cit*, h. 46.

mengungkapkan bahwa sastra merupakan segala yang tertulis atau tercetak.⁴⁵ Sastra merupakan mode berpikir universal, yang terdapat pada karakteristik manusia dalam segala masa dan tahap perkembangan.⁴⁶ Dengan adanya sastra dapat mempermudah pendidik untuk memberikan materi kepada peserta didik dalam bentuk tulisan atau cetak.

2. Hakikat Sastra Anak

Menurut Puryanto (dalam Wahid Khoirul Ikhwan) sastra anak adalah suatu bayangan atau lukisan tentang kehidupan anak-anak yang imajinasi ke dalam pola pikir tentang bahasa anak. Sastra anak berupa sastra yang ditujukan untuk peserta didik, tetapi bukan sastra tentang peserta didik. Isi sastra tentang anak atau peserta didik tidak sesuai untuk anak-anak,⁴⁷ tetapi sastra untuk anak sudah tentu saja sengaja dapat disesuaikan untuk anak-anak yang membacanya.

Dengan adanya cerita anak dapat pendidik dapat menjadikan media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran sangat menyenangkan, sehingga menjadi pintu masuk yang lebih efektif dalam pembentukan atau peningkatan pendidikan karakter bagi peserta didik. Topik sastra anak dapat mencakup semua yang dekat dengan dunia anak, kehidupan manusia, binatang, tumbuhan yang mengandung nilai-nilai pendidikan, moral, agama, dan nilai-nilai positif lainnya. Sebagaimana halnya karya sastra yang lain, sastra anak juga

⁴⁵ Emzir, Saifur Rohman, *Teori dan Pengajaran Sastra*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 5-6.

⁴⁶ Henry Guntur, *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*, (Bandung: CP Angkasa, 2015), h. 189.

⁴⁷ Wahid Khoirul Ikhwan, *Upaya Menumbuhkan Karakter Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan Model Play-Learning dan Performance-Art Learning di SDN Banyuwatu 4*, (Madura: Jurnal Widyagodik, Vol.1 No.1, Januari-Juni 2013), h. 72.

mempunyai unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema dan amanat.⁴⁸

Mengenai unsur ekstrinsik, dipahami bahwa nilai nilai yang terkandung dalam sastra mampu mempengaruhi perkembangan anak terutama pada hal perkembangan bahasa, kognitif, kepribadian, dan sosial. Perkembangan inilah yang diharapkan berperan baik untuk peningkatan perkembangan anak, bisa dipahami bahwa sastra tidak hanya bernilai, kognisi, imajinasi maupun kesenangan belaka melainkan mendidik. Nilai sosial sangatlah dianggap utama terutama dalam perkembangan pendidikan anak.⁴⁹

Menurut Anindidyarini (dalam Ni Putu Parmini) mengemukakan bahwa cerita anak merupakan cerita yang bertema salah satunya mendidik, alurnya lurus, latarnya berkaitan dengan dunia anak-anak dan penokohnya mengandung nilai yang baik.⁵⁰ Cerita anak merupakan salah satu karangan berupa cerita yang ditulis oleh seseorang dengan tujuan untuk dibaca peserta didik. Cerita anak tentu saja meliputi tema, tokoh, amanat dan bahasa yang dapat digunakan adalah bahasa dan tema untuk anak-anak.⁵¹ Dalam cerita anak banyak mengandung hal yang bermanfaat dan mendidik. Misalnya cerita anak tentang binatang yang

⁴⁸ Pheni Cahya Kartika, *Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Melalui Karya Sastra Berupa Dongeng Kajian Sastra Anak*, (Surabaya: STILISTIKA Vol. 8 No. 2, ISSN:1978 – 8800, Juli-Desember 2015), h. 107.

⁴⁹ *Ibid*, h. 107.

⁵⁰ Ni Putu Parmini, *Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud*, (Bali: Jurnal Kajian Bali Vol. 5 No. 2, Oktober 2015), h. 449.

⁵¹ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 224.

mencerminkan kehidupan manusia, seperti berbohong, tindak angkara murka, ketamakan, ketidakadilan, tipu muslihat, gotong royong dan ketulusan.

3. Ciri-ciri Cerita Anak

Menurut Obi dkk dalam N. M. Ermadwicitawati (dalam N. M. Ermadwicitawati,dkk) cerita anak memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sastra anak yang dapat menampilkan anak sebagai tokoh *Hero* atau pahlawan.
- b. Sastra anak memiliki ide atau pemikiran, hubungan unsur-unsur didalamnya, dan bahasa yang digunakan sangat sederhana.
- c. Sastra anak ini sendiri memiliki tujuan untuk mengajarkan anak untuk berperilaku baik.⁵² Perilaku yang baik dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.

4. Macam-macam Cerita Anak

Ada beberapa macam-macam cerita anak ,yaitu sebagai berikut:

- a. Novel dan Cerpen
Novel merupakan sebuah cerita fiksi yang jumlah halamannya hampir mencapai berpuluh-puluh, ratusan, atau beratus-ratus, seperti Sang Penakluk Istana. Sedangkan Cerpen adalah sebuah cerita fiksi yang hanya terdiri dari beberapa halaman saja, atau sekitar seribuan kata, seperti dongeng serial kumpulan bobo.
- b. Fiksi Realistik
Fiksi realistik merupakan cerita yang berkisah tentang isu-isu pengalaman kehidupan anak secara lebih nyata, berkisah tentang realita kehidupan.
- c. Fiksi Fantasi
Fiksi fantasi adalah salah satu cerita yang menawarkan sesuatu yang sangat sulit untuk diterima. Fiksi fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut seluruh maupun sebagian dari cerita.

⁵² N. M. Ermadwicitawati, dkk, *Pengembangan Materi Ajar Cerita Anak Yang Mengandung Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Membaca Cerita Anak SMP Kelas VII Di Singaraja*, (Bali: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Vol 2 , 2013), h. 5.

d. Fiksi Historis

Fiksi historis merupakan peristiwa wa dan tokoh yang sama dikenal dalam sejarah.⁵³ Tokoh-tokoh yang ada di dalam sejarah dahulu akan selalu diingat.

5. Jenis Bacaan Cerita Anak

Menurut Isah Cahyani cerita anak memiliki beberapa jenis bacaan cerita anak untuk anak usia dini, yaitu sebagai berikut :

- a. Cerita bergambar, yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi oleh gambar ataupun teks wacana, secara langsung akan mengarahkan yang membaca mendapat dua pemahaman, yaitu dapat diperoleh melalui visual, gambar-gambar, dan verbal teks wacana.
- b. Cerita Rakyat, yaitu sebagai semua bentuk narasi yang tertulis atau lisan, cerita ini selalu ada sepanjang tahun.
- c. Cerita Binatang, yaitu dalam cerita ini binatang-binatang tersebut berperilaku seperti manusia. Surat yang terkait dengan binatang terkandung dalam surat An-Nuur ayat 45.

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ ۖ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ بَطْنِهِ ۚ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ رِجْلَيْنِ
وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ أَرْبَعٍ ۚ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٤٥﴾

Artinya : “Dan Allah telah menciptakan semua jenis hewan dari air, Maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendaki-Nya, Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (Q.S An-Nuur : 45)⁵⁴

- d. Cerita Noodlehead, yaitu bagian dari semua budaya rakyat, cerita-cerita tersebut biasanya mengikuti pola-pola. Cerita ini banyak ditemui di Indonesia.
- e. Cerita Keajaiban, yaitu biasa disebut anak-anak sebagai cerita shir , cerita peri yang gaib. Dalam cerita peri melibatkan tentang percintaan.
- f. Cerita fantasi, yaitu peristiwa-peristiwa yang berada di dunia khayalan yang tidak mungkin menjadi kenyataan.

⁵³ Burhan Nurgiyantoro, *Op Cit*, h. 286-304.

⁵⁴ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponogoro, 2008), h. 156.

- g. Fiksi Ilmu Pengetahuan, yaitu suatu bentuk fantasia tau berdasarkan bentuk ramalan yang masuk akal logika manusia.
- h. Cerita sejarah, yaitu cerita yang ada di masa lalu atau masa lampau. Setting waktu atau tempat berada di masa lampau. Seperti cerita Bandung Lautan Api.
- i. Biografi, yaitu istilah lain dari riwayat hidup manusia, bisa berarti kisah tentang hidup seseorang yang dihrils oleh orang lain.⁵⁵

Dari beberapa jenis bacaan cerita anak yang paling tepat di baca oleh peserta didik kelas III adalah cerita bergambar dan cerita binatang. Cerita bergambar, yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi oleh gambar ataupun teks wacana. Sedangkan cerita binatang, yaitu dalam cerita ini binatang-binatang tersebut berperilaku seperti manusia. Dengan adanya cerita bergambar tentang binatang akan menumbuhkan imajinasi peserta didik.

6. Manfaat Cerita Anak

Dalam mengapresiasi sastra anak khususnya cerita anak memiliki kriteria pemilihan pembelajaran apresiasi sastra anak dalam dunia pendidikan dengan adanya cerita anak dapat memberi manfaat dalam kehidupan peserta didik antara lain sebagai berikut :

- a. Manfaat estetis atau keindahan yang menyangkut penilaian tentang keindahan alam, seni, dan sastra.
- b. Manfaat mendidik dan peka terhadap lingkungan sekitar.
- c. Manfaat wawasan agar peserta didik dapat meninjau tentang estetis.
- d. Manfaat pengembangan kejiwaan atau kepribadian yang baik.⁵⁶

⁵⁵ Isah Cahyani, *Op Cit*, h. 225-229.

⁵⁶ Yan Anita, *Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasikan Sastra Anak Pada Materi Cerita Anak Melalui Model Pembelajaran Quiz Ask Effective And Answer Effective Pada Siswa Kelas Vi Sdn 003 Batu Bersurat Kecamatan Xiii Koto Kampar Kabupaten Kampar*, (Riau Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau ISSN Cetak: 2580 - 8435 Vol. 1 No. 1 , ISSN Cetak: 2580 - 8435 2017), h.32

D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

- a. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” dapat disimpulkan dari penelitian tersebut. Hasil analisis angket karakter disiplin peserta didik didapatkan *gain score*, $\langle g \rangle = 0,62$, sedangkan hasil analisis angket karakter tanggung jawab peserta didik didapatkan *gain score*, $\langle g \rangle = 0,66$. Dengan demikian hal ini berarti terjadi peningkatan karakter dengan kategori “Sedang”.⁵⁷ Dalam penelitian dan pengembangan media komik menjadi salah satu point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R & D), teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan pun sama, yaitu wawancara, observasi dan angket. Hanya berbeda pada materi pelajaran dan tingkatan kelas peserta didik, pada skripsi ini menggunakan pembelajaran tematik kelas IV, sedangkan peneliti menggunakan materi cerita anak Bahasa Indonesia.
- b. “Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP” dapat disimpulkan bahwa Persentase kelayakan untuk setiap aspek media menunjukkan bahwa untuk aspek anatomi komik diperoleh hasil maksimal, yakni 100%. Kelayakan untuk aspek mutu gambar, mutu cerita, dan tampilan menyeluruh dengan

⁵⁷ Henggang Bara Saputro, Soeharto, *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*, Jurnal Edukasia Vol.3 No.1 , 2015

kriteria sangat layak (96%). Validasi dari ahli media dan pendidik menunjukkan bahwa komik IPA hasil pengembangan sangat layak dengan persentase untuk semua aspek sebesar 100%.⁵⁸ Dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan keduanya pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R & D), teknik pengumpulan data yang dilakukan itu pun sama, yaitu menentukan hasil persentasi skor penilaian dengan rumus perhitungan. Perbedaanya terletak pada materi yang digunakan, pada skripsi mengembangkan pelajaran IPA, sedangkan peneliti mengembangkan pelajaran Bahasa Indonesia.

- c. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V” dapat disimpulkan bahwa keefektifan media komik pembelajaran matematika terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya

⁵⁸ Ani Widyawati, ddk, *Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Vol.1 No. 1, April 2015.

7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar.⁵⁹ Dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan keduanya pun sama, yaitu menggunakan metode (R & D), teknik pengumpulan data yang dilakukan itu pun sama, yaitu observasi, wawancara dan angket. Sama-sama menggunakan table kelayakan. Perbedaan terletak pada materi pelajaran, pada skripsi menggunakan pelajaran Matematika kelas V, sedangkan peneliti menggunakan pelajaran Bahasa Indonesia cerita anak kelas III.

E. Kerangka Berpikir

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh sebab itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

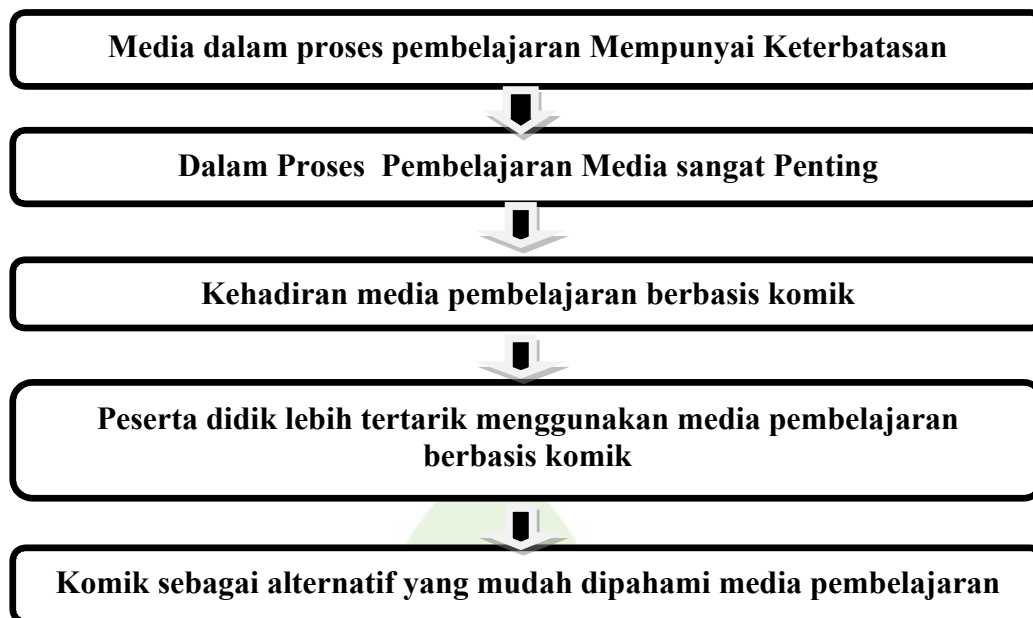
Media komik dibuat dengan proses pengembangan sehingga dapat memanfaatkan literature yang ada untuk dijadikan sebagai bahan media komik cerita anak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran Bahasa

⁵⁹ Indaryati, Jailani, *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*, Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1 , 2015.

Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minat peserta didik. Tujuan lain dari Bahasa Indonesia dan juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa. Salah satu materi pokok yang diberikan kepada peserta didik kelas III, yaitu cerita anak.

Komik merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang sangat tepat. Media komik tersebut memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya, yaitu dapat menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya lebih menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik MI berada pada tahap berfikir operasional yang konkret. Dengan demikian media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media komik dapat dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan mudah diingat oleh peserta didik. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif. Dapat dilihat diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :



Gambar 2.2

Kerangka berfikir media pembelajaran berbasis komik kelas III

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan salah satu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. cara ilmiah yaitu kegiatan penelitian berdasarkan pada cirri-ciri keilmuan.¹ Menurut Margono metodo penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian pada suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur ilmiah.² Pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*).³ Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita anak tercantum pada ayat yang berkaitan dengan cerita anak, yaitu cerita binatang dalam surat Al An'am ayat 145.

قُلْ لَا أَجِدُ فِي مَا أُوحِيَ إِلَيَّ مُحَرَّمًا عَلَى طَاعِمٍ يَطْعَمُهُ إِلَّا أَنْ يَكُونَ مَيْتَةً أَوْ دَمًا مَسْفُوحًا
أَوْ لَحْمَ خَنزِيرٍ فَإِنَّهُ رِجْسٌ أَوْ فِسْقًا أُهِلَّ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ^١ فَمَنِ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَإِنَّ
رَبَّكَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿١٤٥﴾

Artinya : "Katakanlah: "Tiadalah aku peroleh dalam wahyu yang diwahyukan kepadaKu, sesuatu yang diharamkan bagi orang yang hendak memakannya, kecuali kalau makanan itu bangkai, atau darah yang mengalir atau daging babi - karena Sesungguhnya semua itu kotor -

¹ Rukaesih A. Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 9.

² S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 18.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-19, 2013), h. 2-4.

atau binatang yang disembelih atas nama selain Allah. Barangsiapa yang dalam Keadaan terpaksa, sedang Dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, Maka Sesungguhnya Tuhanmu Maha Pengampun lagi Maha Penyayang". (Q.S Al An'am : 145)⁴

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Akker khususnya dalam bidang pendidikan, *Research and Development* (R&D) pada umumnya dilakukan dalam bidang teknologi pembelajaran seperti dalam pengembangan perangkat pembelajaran, baik berupa perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat memanfaatkan teknologi atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, pendidikan atau pelatihan.⁵

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi produk yang dapat dikembangkan berupa media, bahan ajar, strategi atau metode, pendekatan pembelajaran. Dalam Penelitian ini dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu Komik.

B. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi sesuai dengan prosedur pengembangan bahan instruksional oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: Cordoba, 2016), h. 176.

⁵ Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 103.

namun sangat sederhana. Prosedur terdiri dari sepuluh langkah, tetapi menyesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dengan materi cerita anak yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan pada gambar 3.3 sebagai berikut :



Gambar 3.3
Langkah-langkah penggunaan
Metode *Research and Development (R & D)* Menurut Borg and Gall

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, uji media, uji guru, dan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk itu sendiri. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan khususnya di SD/MI.

Dalam penelitian ini dibatasi langkah-langkah penelitian pengembangan hanya sampai langkah ke-7 tidak mencapai produksi massal karena biaya yang terbatas untuk mengembangkan lagi media yang dibuat dan masalah dengan waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal itu cukup terlalu lama.⁶

Dalam pengembangan produk komik tidak untuk diperbanyak atau diperjual belikan tetapi dalam pengembangan produk ini hanya untuk mengetahui kelayakan dari produk komik, Sehingga peneliti hanya menggunakan tujuh langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) yang sudah layak untuk diujicobakan dilapangan dengan diperkuat pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III seperti gambar dibawah ini :

⁶ Sri Latifah, Ratnasari, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-qur'an Pada Materi Tata Surya*, (Lampung: Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol. 7 No. 1 ISSN: 2086-2407, April 2016), h. 27.



Gambar 3.4
Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan
Metode *Research and Development (R & D)* Menurut Borg and Gall

1. Potensi dan Masalah

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak adalah berupa wawancara awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan pra penelitian di MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Hasil wawancara pada pertanyaan selama proses pembelajaran, apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik? pendidik memberikan informasi bahwasannya belum pernah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah MIN I0 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, memiliki sarana dan prasarana yang belum memadai pada kedua sekolah tersebut. Belum dikembangkan suatu media pembelajaran berupa komik, khususnya pada materi cerita anak, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mempermudah untuk menyampaikan materi. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik cerita anak.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik Bahasa Indonesia pada materi cerita anak tingkat SD/MI yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik didapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan internet.

3. Desain Produk

Perencanaan membuat produk awal adalah dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dilakukan dengan cara mencari melalui internet dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut :

Bagian 1 Mengembangkan Komik

- a. Menulis dasar-dasarnya
- b. Menulis apa yang diketahui
- c. Menentukan gaya
- d. Memilih format

Bagian 2 Membuat Draf Kasar

- a. Menulis sebuah naskah
- b. Mensketsakan frame
- c. Memastikan pengaturan panel masuk akal
- d. Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
- e. Membuat frame yang bermanfaat
- f. Bereksperimen dengan struktur frame

Bagian 3 Menggambar Komik

- a. Membuat frame
- b. Menambahkan konten pada frame
- c. Menggambar garis akhir
- d. Scan komik
- e. Membersihkan gambar
- f. Membuat font (desain tulisan)
- g. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *software coreldraw X4*

h. Mewarnai komik.⁷

Selanjutnya yang dilakukan adalah setelah semua hal-hal selesai maka yang akan dilakukan, yaitu spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik materi cerita anak untuk peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses dalam kegiatan untuk menilai rancangan suatu produk, dalam hal ini media pembelajaran berbentuk komik akan lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih fokus, kreatif, dan menumbuhkan minat dalam mengikuti pelajaran dari pada sebelumnya. Didalam buku *Encyclopedia of Education Evaluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan kawan-kawannya disebutkan *A test is valid if it measures what purpose to measure* yang dapat didefinisikan lebih kurang demikian sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak akan diukur. Dalam Bahasa Indonesia “valid” disebut dengan istilah sah.⁸

⁷ Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan, 2016). h. 64-65.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 80.

Validasi desain terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut :

a. Uji ahli materi

Pada uji ahli materi bertujuan untuk dapat menguji kelayakan dari segi materi, yaitu Bahasa Indonesia dan terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum yang ada, serta kelayakan media pembelajaran berupa komik. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang berkompeten dalam bidang study Bahasa Indonesia yang terdiri dari dua orang, yaitu dosen UIN Raden Intan Lampung dan pendidik di MIN 10 Bandar Lampung.

b. Uji ahli media

Ahli desain pembelajaran merupakan ahli desain pembelajaran yang diperlukan untuk mereview aspek-aspek. Ahli ini mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam pembuatan komik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 10 Bandar Lampung untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan media komik dalam proses pembelajaran. Uji ahli media ini dilakukan oleh dua orang, yaitu dosen UMITRA Lampung dan Guru MAN I Model Bandar Lampung merupakan ahli dalam bidang teknologi.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media (*desain*) maka dapat diketahui kelemahan dari komik Bahasa Indonesia materi cerita anak untuk peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Bila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Tetapi, bila perubahan ini tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru itu siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).⁹ Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa komik cerita anak dapat menarik sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

⁹ Tito Fajar Setyawan, *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Penjasorkes SMA Negeri 1 Boja Tahun 2013*, (Jawa Tengah: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations Vol. 4 No. 6 ISSN: 2252-6773, 2015), h. 1870.

7. Revisi Produk

Dari hasil yang di uji cobakan produk tersebut, apabila tanggapan pendidik ataupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik untuk dibaca, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam, proses kerja dan penggunaan responden kecil.¹⁰

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi nonpartisipan, yaitu peneliti hanya datang ketempat kegiatan orang yang diamati saja, tetapi peneliti tidak ikut terlibat dan sebagai pengamat independen dalam kegiatan

¹⁰ Riduwan, M. B, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 104.

tersebut. Observasi yang dilakukan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.¹¹ Peneliti melakukan observasi di MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung kelas III dengan melihat keadaan sekolah dan peserta didiknya. Dalam observasi dilakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Di dalam kelas hasil yang dibutuhkan dari observasi, yaitu mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik, dengan adanya informasi penelitian dapat mengembangkan suatu produk.

2. Angket

Angket yang biasa sering disebut dengan sebutan kuesioner. Kuesioner merupakan alat pengumpul data atau informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk menjawab pertanyaan secara tertulis oleh responden. Kuesioner seperti hanya wawancara, yang berarti untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau informasi tentang orang lain.¹² Kuesioner sebagai lembar penilaian suatu produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan. Instrumen kuesioner disusun dengan menggunakan skala *likert*.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2016), h. 288.

¹² P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT RinekaCipta, 2015), h. 55.

3. Wawancara atau interview

Interview yang juga sering disebut pula dengan wawancara. Wawancara atau Interview merupakan dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dapat dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka langsung, melalui telepon.¹³ Wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah interview atau wawancara semiterstruktur.

Dengan tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-ide yang dimilikinya.¹⁴ Peneliti menggunakan dokumentasi berupa video, foto peserta didik dan pendidik, foto-foto kondisi sekolah, data peserta didik, sarana dan prasarana sekolah dan penggunaan bahan ajar pada saat peserta didik melakukan proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti harus menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen,

¹³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2013), h. 32.

¹⁴ Sugiyono, *Op Cit*, h. 320.

peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain-lainnya.¹⁵ Dokumentasi yaitu cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasi. Untuk lebih memperkuat hasil penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto kondisi sekolah, data peserta didik, sarana dan prasarana, dan penggunaan bahan ajar pada saat peserta didik melakukan proses pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk pendidik serta angket untuk peserta didik. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validasi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 201.

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Komik

| No. | Validator | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Nomor Item |
|-----|---------------|--------------------|--------------|----------------------------|
| 1. | Ahli Materi | Kurikulum | 3 | 1,2,3 |
| | | Isi | 13 | 4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,16 |
| | | Penyajian | 4 | 17,18,19,20 |
| 2. | Ahli Media | Desain Sampul | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Kesesuaian Isi | 8 | 5,6,7,8,9,10,11,12 |
| 3. | Pendidik | Isi | 5 | 1,2,3,4,5 |
| | | Media Pembelajaran | 4 | 6,7,8,9 |
| | | Tampilan | 3 | 10,11,12 |
| | | Bahasa | 4 | 13,14,15,16 |
| 4. | Peserta Didik | Materi | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Media Pembelajaran | 5 | 5,6,7,8,9 |
| | | Tampilan | 1 | 10 |

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan bahan ajar berupa komik. Data dari angket merupakan data

kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.3
Kriteria skor yang digunakan untuk pengembangan
dalam memberikan penilaian media pembelajara komik¹⁶

| Skor | | | | |
|--|----------------------------|----------------------------|----------------|------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik | Tidak Setuju/Tidak Menarik | Cukup Setuju/Cukup Menarik | Setuju/Menarik | Sangat Setuju/Sangat Menarik |

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada

¹⁶ Doni Andriansyah, *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard ISO 9126-1*, (Jakarta: Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Vol. 9 No. 1, 2017), h. 3.

pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.¹⁷

Tabel 3.4
Tabel Skala Kelayakan¹⁸

| Skor | Kriteria |
|------------------------|--------------|
| $0\% \leq X \leq 20\%$ | Sangat Lemah |
| $21\% < X \leq 40\%$ | Lemah |
| $41\% < X \leq 60\%$ | Cukup |
| $61\% < X \leq 80\%$ | Kuat |
| $81\% < X \leq 100\%$ | Sangat Kuat |

¹⁷ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 43.

¹⁸ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: CV. ALFABETA, 2014), h.41.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Lapangan

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi cerita anak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang di uraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Peneliti mengambil tahapan dari satu sampai tujuh. Data hasil setiap prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan komik sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga banyak peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa komik sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi, tumbuh minat belajar dan lebih kreatif dalam pembelajaran berlangsung. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil pada saat pra penelitian yang dilakukan di sekolah.

2. Mengumpulkan Informasi

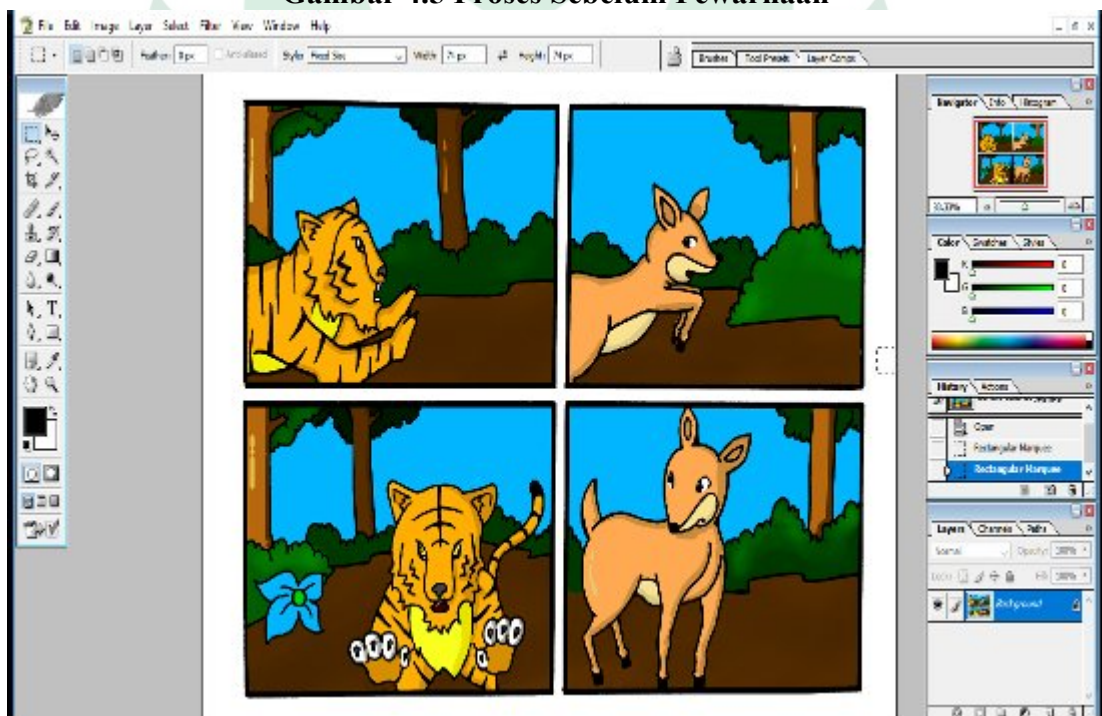
Pengumpulan informasi dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah yang ada dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pengumpulan informasi dapat berupa penelitian yang menunjang terkait media pembelajaran cara pembuatan komik. Tahap pertama yang dilakukan, yaitu mengumpulkan masalah yang ada disekolah kepada pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa hasil wawancara. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan sumber informasi referensi seperti buku cetak Bahasa Indonesia yang terkait dengan materi cerita anak.

3. Desain Produk dan Pengembangan Produk

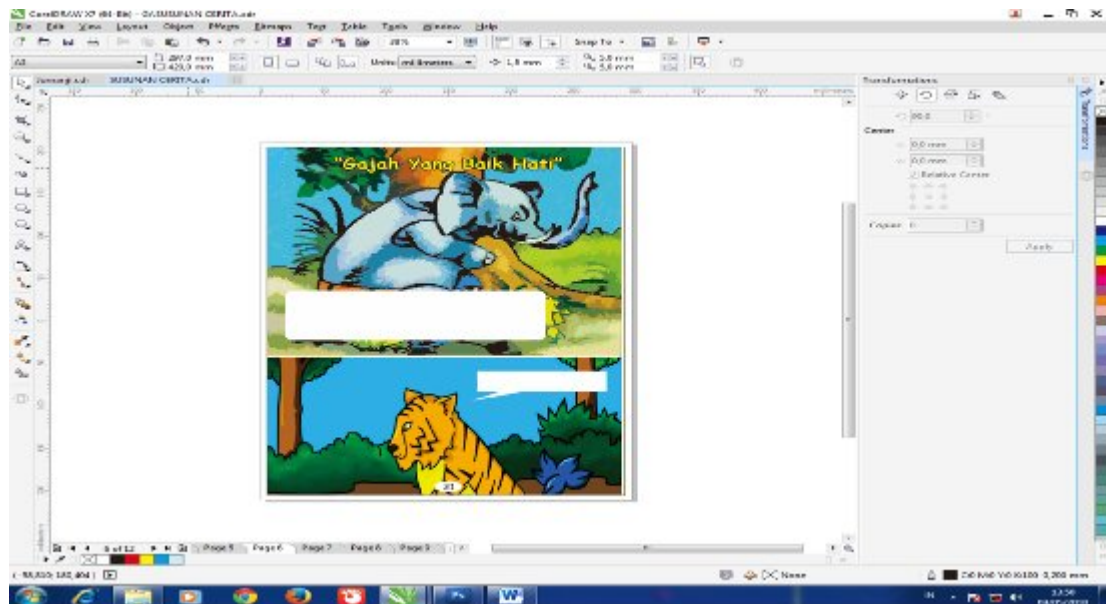
Proses menggambar dilakukan pada buku sketsa (*Sketsh Book*) berukuran kertas A4 satu halaman komik di bagi menjadi dua. Komik dicetak dalam ukuran A5 dengan menggunakan jenis huruf *Comic Sans CS*. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan menggunakan tangan dibuat dengan pensil pada media kertas, scanning gambar manual, lalu hasil scan diolah dengan software Corel Draw X4. Media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dalam proses pengolahan dengan software Corel Draw X4 terdapat beberapa tahap, yaitu pembuatan pola pada gambar, pewarnaan dan pemberian teks dialog. Berikut adalah beberapa contoh gambar pada komik sebelum proses pemberian teks, gambar hasil setelah pemberian teks, gambar sebelum dan sesudah diberi warna.



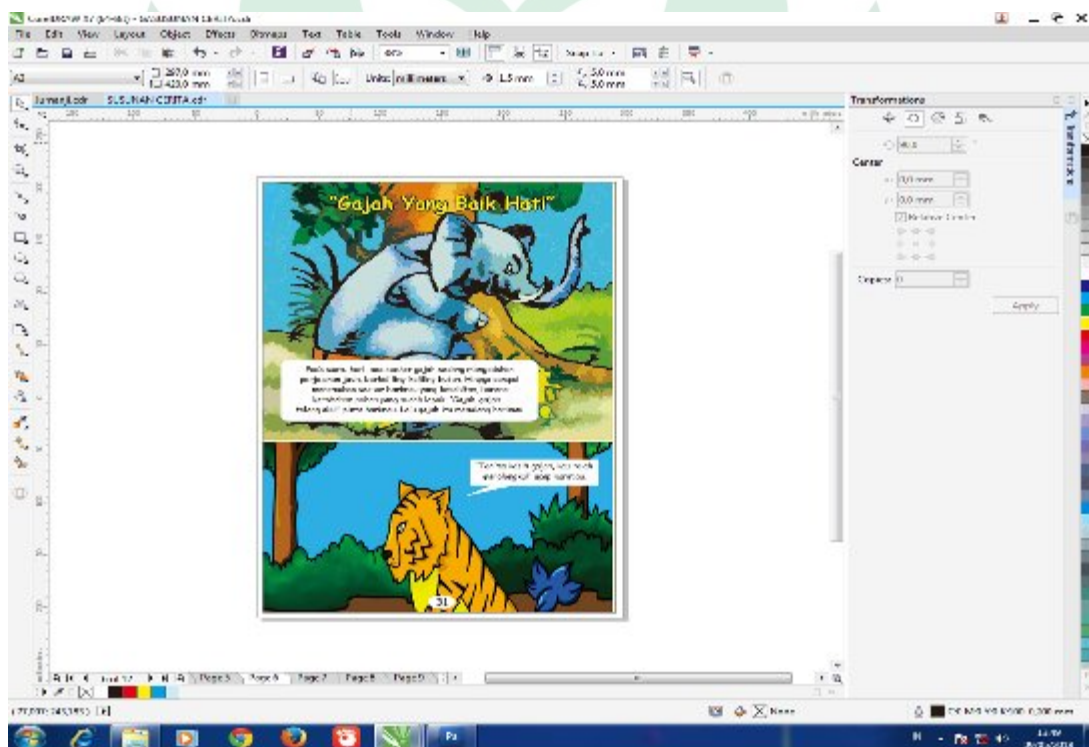
Gambar 4.5 Proses Sebelum Pewarnaan



Gambar 4.6 Proses Setelah Pemberian Warna



Gambar 4.7 Proses Saat Pemberian Teks



Gambar 4.8 Komik Setelah Pemberian Teks

4. Validasi Desain

Sebelum produk komik cerita anak diuji cobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan 3 ahli media, 3 ahli materi dan 2 respon pendidik. Validasi ahli dilakukan agar produk komik cerita anak yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Validasi ahli dilakukan agar produk yang akan dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kesalahan. Adapun data hasil dari para validasi ahli media, ahli materi dan validasi respon pendidik, yaitu sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian komik cerita anak. Adapun validator yang menjadi ahli media yang terdiri dari dosen Umitra Lampung, pendidik MAN Model 1 Bandar Lampung, pendidik MIN 7 Bandar Lampung. Hasil data validasi media draf 1 dapat dilihat pada Tabel 4.5 Sebagai berikut:

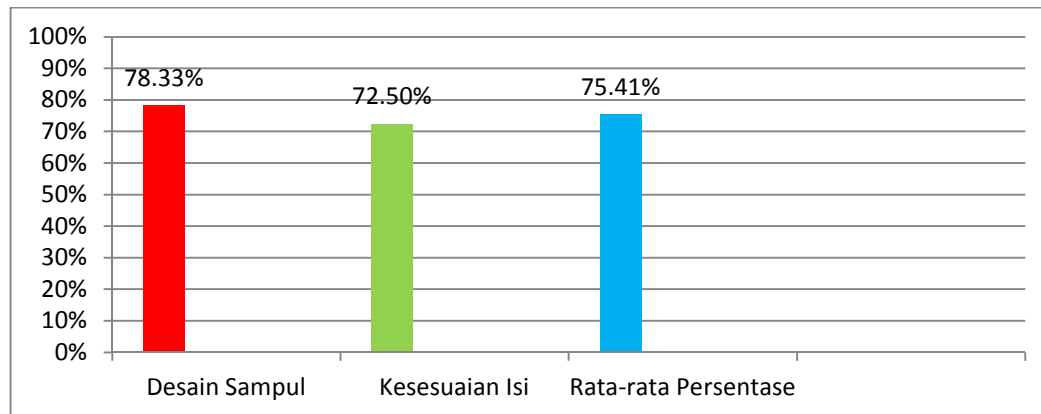
Tabel 4.5 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 1

| Aspek Penilaian | Indikator | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor% | Kategori Kelayakan |
|-----------------------|--|----------------------|-----------|--------|--------------------|
| Desain Sampul | Kondisi fisik | 47 | 60 | 75,00% | Layak |
| | Kualitas bahan | | | | |
| | Kemenarikan sampul | | | | |
| | Teks dan tulisan disampul mudah dibaca | | | | |
| Kesesuaian Isi | Menarik perhatian peserta didik | 87 | 120 | 75,83% | Layak |

| | | | | |
|---|-----|-----|-----------------|--------------|
| Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | | | | |
| Meningkatkan minat membaca peserta didik | | | | |
| Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | | |
| Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar | | | | |
| Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik | | | | |
| Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia | | | | |
| Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik | | | | |
| Jumlah | 134 | 180 | 150,83 % | Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 75,41% | Layak |

Berdasarkan hasil validasi draf 1 oleh ahli media pada tabel di atas dari 3 validator pada aspek desain sampul dengan 4 indikator terdapat perbaikan pada bagian cover depan dan kesesuaian isi diperbaiki gambar yang ada di dalam cerita perlu diperbaiki dan perbaikan warna pada latar pada aspek desain sampul memperoleh jumlah 47 dengan skor maksimalnya 60 serta persentase 78,33%, aspek pada kesesuaian isi dengan 8 indikator memperoleh jumlah skor 87 dengan skor maksimalnya 120 serta persentase 72,50%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 75,41% dengan

kategori layak dari jumlah 134 dengan skor maksimal 180. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi penilaian draf 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



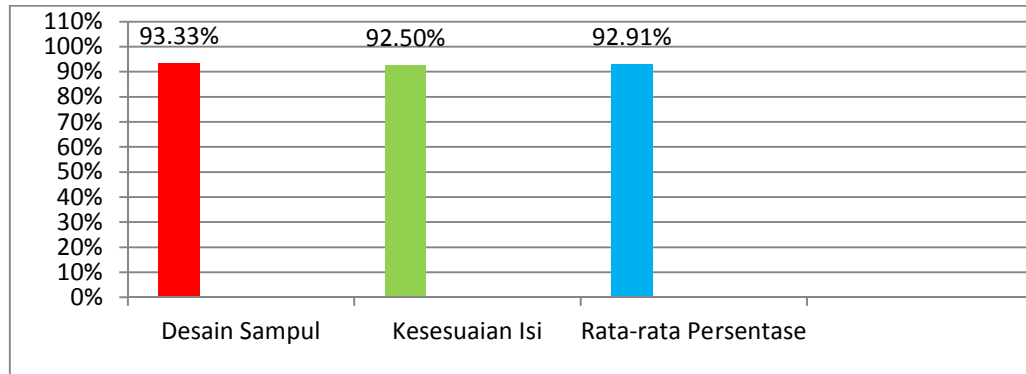
Gambar 4.9 Diagram Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 1

Tabel 4.6 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 2

| Aspek Penilaian | Indikator | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor% | Kategori Kelayakan |
|-----------------------|---|--------------|-----------|--------|--------------------|
| Desain Sampul | Kondisi fisik | 56 | 60 | 93,33% | Sangat Layak |
| | Kulitas bahan | | | | |
| | Kemenarikan sampul | | | | |
| | Teks dan tulisan disampul mudah dibaca | | | | |
| Kesesuaian Isi | Menarik perhatian peserta didik | 11 | 120 | 92,50% | Sangat Layak |
| | Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | | | | |
| | Meningkatkan minat membaca peserta didik | | | | |
| | Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | | |
| | Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar | | | | |
| | Media mampu | | | | |

| | | | | | |
|-----------------------------|---|-----|-----|----------------|---------------------|
| | meningkatkan pengetahuan peserta didik | | | | |
| | Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia | | | | |
| | Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik | | | | |
| Jumlah | | 167 | 180 | 185,83% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | | 92,91% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil draf 2 oleh ahli media pada tabel di atas dari 3 validator sudah diperbaiki cover bagian depan pada aspek desain sampul dengan 4 indikator dan kesesuaian isi sudah diperbaiki pada gambar yang ada di dalam cerita dan warna pada latar. Pada aspek desain sampul dengan 4 indikator memperoleh jumlah 54 dengan skor maksimalnya 60 serta persentase 90,00%, aspek pada kesesuaian isi dengan 8 indikator memperoleh jumlah skor 112 dengan skor maksimalnya 120 serta persentase 93,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91,66% dengan kategori layak dari jumlah 166 dengan skor maksimal 180. Selain dalam bentuk tabel data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram Data Hasil Revisi Analisis Ahli Media Draf 2

b. Hasil Validasi Ahli Materi

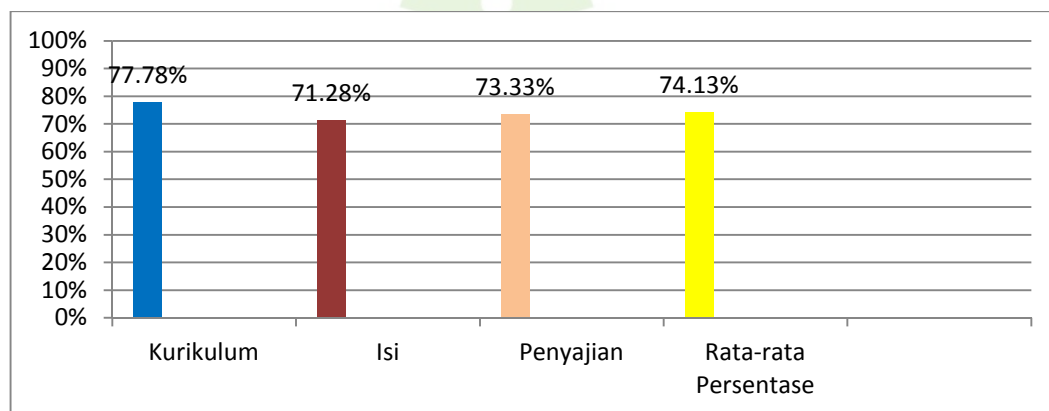
Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi dari dosen UIN Raden Intan Lampung Bapak Hermansyah Trimantara, M.Pd, Ibu Ernawati, M.Pd dan pendidik di MIN 10 Bandar Lampung Ibu Rosdiana, S.Pd. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Materi Draf 1

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor % | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|----------------------|-----------|---------------|--------------------|
| Kurikulum | 35 | 45 | 77,78 % | Layak |
| Isi | 139 | 195 | 71,28% | Layak |
| Penyajian | 44 | 60 | 73,33 % | Layak |
| Jumlah | 218 | 300 | 222.39% | Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 74,13% | Layak |

Berdasarkan hasil draf 1 oleh ahli materi pada tabel diatas dari 3 validator pada aspek isi terdapat perbaikan, yaitu pada penulisan dalam cerita perlu

diperbaiki sesuai dengan EYD dan penggunaan kalimat pada cerita belum baku. Dapat diketahui bahwa ahli materi pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 77,78% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 71,28% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 73,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 222,39% serta rata-rata skor 74,13% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi draf 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk diagram sebagai berikut:

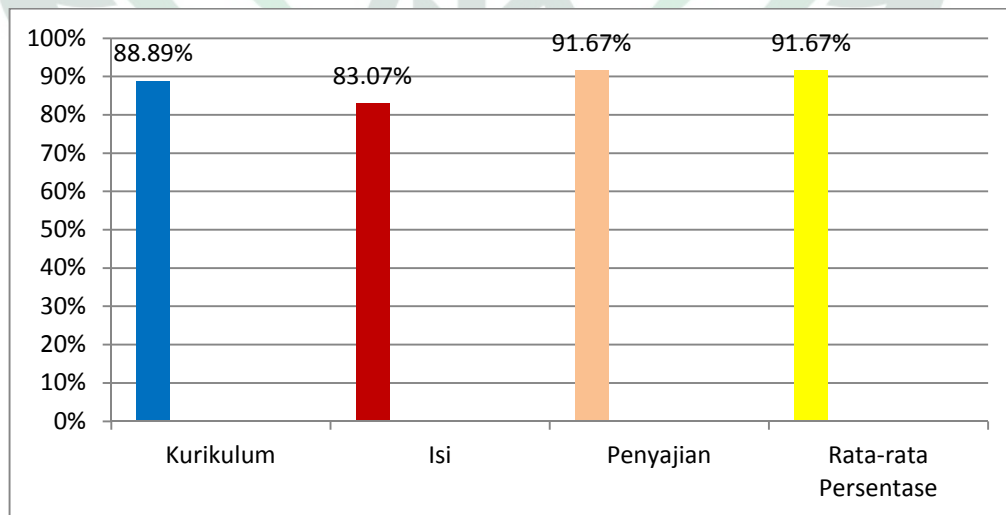


Gambar 4.11 Diagram Data Hasil Revisi Analisis Ahli Materi Draft 1

Tabel 4.8 Data Hasil Revisi Analisis Ahli Materi Draft 2

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor % | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|----------------------|-----------|---------|---------------------|
| Kurikulum | 40 | 45 | 88,89% | Sangat Layak |
| Isi | 162 | 195 | 83,07% | Sangat Layak |
| Penyajian | 55 | 60 | 91,67% | Sangat Layak |
| Jumlah | 257 | 300 | 263,63% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 91,67% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validasi draf 2 oleh ahli materi pada tabel diatas dari 3 validator sudah diperbaiki sesuai dengan EYD pada penulisan dalam cerita dan penggunaan kalimat pada cerita sudah baku. Dapat diketahui bahwa ahli materi pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 88,89% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 83,07% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 91,67%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 263,63% serta rata-rata skor 87,87% dengan kategori Sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan dilapangan. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi draf 2 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.12 Diagram Hasil Validator Oleh Ahli Materi Draft 2

5. Perbaikan Desain

Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan beberapa dari ahli tersebut. Adapun komentar maupun saran untuk perbaikan produk komik adalah sebagai berikut:

- a. Komentar atau saran dari Ahli Media

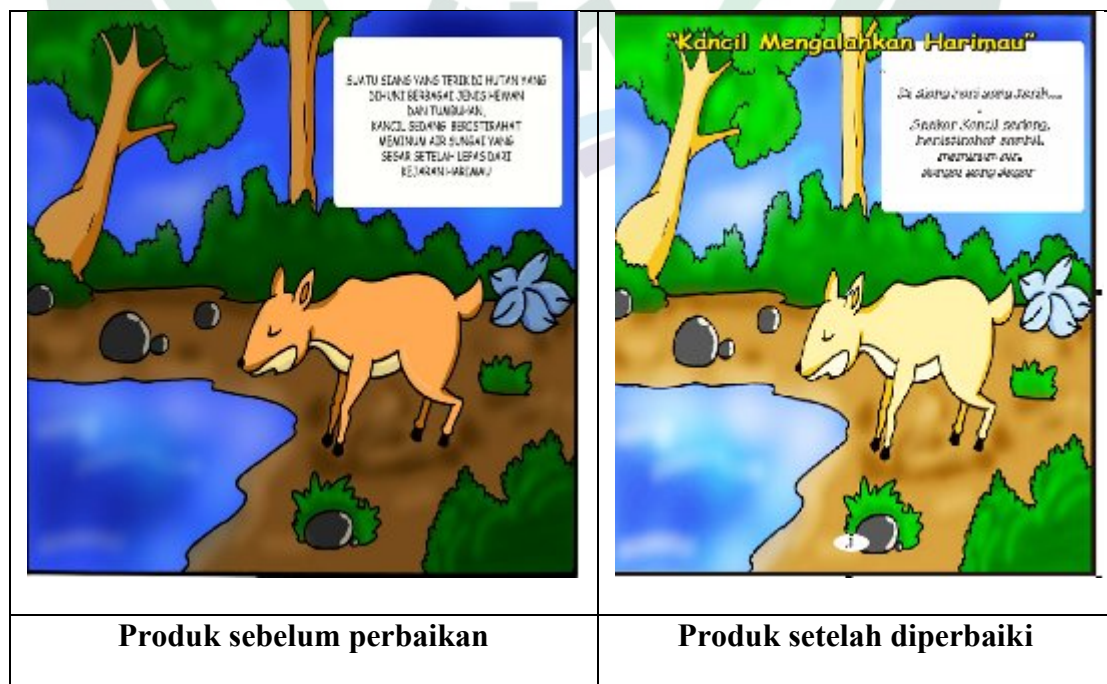
Tabel. 4.9 Komentar/Saran Perbaikan Oleh Ahli Media

| Aspek Penilaian | Komentar/Saran untuk Perbaikan | Hasil Perbaikan |
|------------------------|---|---|
| Desain Sampul | Pada bagian Cover depan gambar diperbaiki | Gambar pada cover bagian depan sudah diperbaiki |
| Kesesuaian Isi | Pada bagian gambar yang ada di dalam cerita perlu diperbaiki dan perbaikan warna pada latar | Gambar pada cerita sudah diperbaiki sesuai dengan saran |

Berdasarkan Tabel 4.9 Papat dilihat bahwa pada perbaikan pada aspek desain sampul dengan saran validator bahwa pada bagian cover diperbaiki karena tidak mewakili seluruh cerita dan aspek kesesuaian isi dengan saran validator perbaikan pada bagian gambar dan warna yang ada di cerita tidak kontras. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli media disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 4.13 Perbaikan Pada Cover Depan



Gambar 4.14 Perbaikan Gambar Pada Cerita

b. Komentar atau Saran dari Ahli Materi

Tabel 4.10 Komentar/Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Komentar/Saran untuk Perbaikan | Hasil Perbaikan |
|------------------------|---|--|
| Kurikulum | - | - |
| Isi | <ul style="list-style-type: none"> - Penulisan pada cerita perlu diperbaiki sesuai dengan EYD - Penggunaan kalimat pada cerita belum baku | <ul style="list-style-type: none"> - Penulisan dalam cerita sudah diperbaiki sesuai EYD - Penggunaan kalimat yang digunakan sudah baku |
| Penyajian | - | - |

Berdasarkan Tabel 4.10 dsapat dilihat bahwa pada perbaikan pada aspek isi dengan saran validator bahwa pada penulisan perlu dicek kemudian perbaiki sesuai dengan EYD dan penggunaan kalimat belum baku dan benar, penulisan belum sesuai dengan EYD. Tindak lanjut dari perbaikan menurut komentar atau saran dari ahli media disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 4.15 Perbaikan Penulisan

| | |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">KATA PENGANTAR</p> <p>Mengapa buku pelajaran terasa membosankan sementara komik membuat pembaca untuk terus membacanya? Unsur visual yang kuat serta cerita yang menarik adalah sebagian alasannya. Jadi, mengapa tidak membuat buku pelajaran dalam bentuk komik?</p> <p>Adik-adik, komik yang sedang kalian pegang ini adalah komik cerita anak yang menceritakan cerita "Kancil Melawan Hariman". Cerita ini mempunyai manfaat bagi yang membacanya. Cerita ini termasuk cerita anak yang berfungsi untuk menanamkan nilai moral pada anak-anak, karena pada cerita terdapat pesan moral yang dapat dijadikan teladan agar kita tidak salah dalam berperilaku.</p> <p>Komik seperti halnya buku pelajaran, video atau internet. Komik yang digunakan berupa media cetak yang dapat memberikan kenyamanan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini tentu dapat memperbanyak sumber belajar. Peserta didik jadi memiliki banyak pilihan cara belajar yang sesuai dengan gayaanya. Keunggulan komik sebagai media belajar adalah mempermudah pemahaman, menyenangkan dan menantang imajinas. Selamat membaca dan belajar.</p> | <p style="text-align: center;">KATA PENGANTAR</p> <p>Menapa buku pelajaran terasa membosankan sementara komik membuat pembaca untuk terus membacanya? Unsur visual yang kuat serta cerita yang menarik adalah sebagian alasannya. Jadi, menapa bdk membuat buku pelajaran dalam bentuk komik?</p> <p>Adik-adik, komik yang sedang kalian pegang ini adalah komik cerita anak yang menceritakan tentang "Dongeng binatang". Cerita ini mempunyai manfaat bagi yang membacanya. Cerita ini termasuk cerita anak yang berfungsi untuk menanamkan nilai moral pada anak-anak, karena pada cerita terdapat pesan moral yang dapat dijadikan teladan agar kita tidak salah dalam berperilaku.</p> |
| Sebelum perbaikan | Setelah diperbaiki |

Gambar 4.16 Perbaikan Penggunaan Kalimat Kata Pengantar

Berdasarkan Gambar 4.16 dilakukan perbaikan pada penggunaan kalimat atas komentar atau saran dari validator ahli materi. Alasan diperbaiki pada penggunaan kalimat adalah karena agar lebih efektif dan menggunakan EYD yang benar. Perbaikan penulisan harus dilakukan karena penulisan belum sesuai dengan EYD, pada produk awal komik bahasa yang digunakan kurang efektif. Validator menyarankan untuk menambah kalimat yang benar agar lebih efektif. Sehingga dilakukan perbaikan pada penulisan dan penggunaan bahasa pada kata pengantar.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk komik melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk akan diuji cobakan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari dua belas peserta didik, uji kelompok besar dilakukan di dua sekolah, yaitu di MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Adapun hasil uji coba produk komik sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel dua belas peserta didik dari kelas III MIN 10 Bandar Lampung sebagai penilai dari produk komik yang akan diuji cobakan. Peserta didik yang dipilih secara *heterogen* berdasarkan kemampuan di kelas dan jenis kelamin, kemudian peserta didik diberi angket untuk menilai kemenarikan dari komik.

Tabel 4.11 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor % | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|----------------------|-----------|---------------|---------------------|
| Materi | 230 | 240 | 95,83% | Sangat Layak |
| Media Pembelajaran | 289 | 300 | 96,33% | Sangat Layak |
| Tampilan | 58 | 60 | 96,67 % | Sangat Layak |
| Jumlah | 577 | 600 | 288,83% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 96,27% | Sangat Layak |

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok kecil MIN 10 Bandar Lampung pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak, pada media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96,33% dengan kategori sangat layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 96,67% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 288,83% serta rata-rata skor 96,27% dengan kategori Sangat layak.

b. Uji Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil kemudian produk komik diuji cobakan kembali keuji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan untuk dapat menyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara lebih meluas. Uji coba kelompok besar ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung pada uji coba kelompok besar ini berjumlah 30 peserta didik dan di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung pada uji coba kelompok besar ini berjumlah 22 peserta didik, dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan komik Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 4.12 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar
Ke-1 (MIN 10 Bandar Lampung)**

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor % | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|--|------------------|---------------|---------------------------|
| Materi | 571 | 600 | 95,16% | Sangat Layak |
| Media Pembelajaran | 721 | 750 | 96,13% | Sangat Layak |
| Tampilan | 145 | 150 | 96,67 % | Sangat Layak |
| Jumlah | 1437 | 1500 | 287,96% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 95,98% | Sangat Layak |

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok besar MIN 10 Bandar Lampung pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 95,16% dengan kategori sangat layak, pada media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96,13% dengan kategori sangat layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 96,67% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 287,96% serta rata-rata skor 95,98% dengan kategori Sangat layak.

**Tabel 4.13 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar
Ke-2 (SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung)**

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor % | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|--|------------------|---------------|---------------------------|
| Materi | 413 | 440 | 93,86% | Sangat Layak |
| Media Pembelajaran | 495 | 550 | 90,00% | Sangat Layak |
| Tampilan | 101 | 110 | 91,81 % | Sangat Layak |
| Jumlah | 1009 | 1100 | 275,67% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 91,89% | Sangat Layak |

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok besar SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung Lampung pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 93,86% dengan kategori sangat layak, pada media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kategori sangat layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 91,81% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 275,67% serta rata-rata skor 91,89% dengan kategori Sangat layak.

c. Hasil Validasi Pendidik

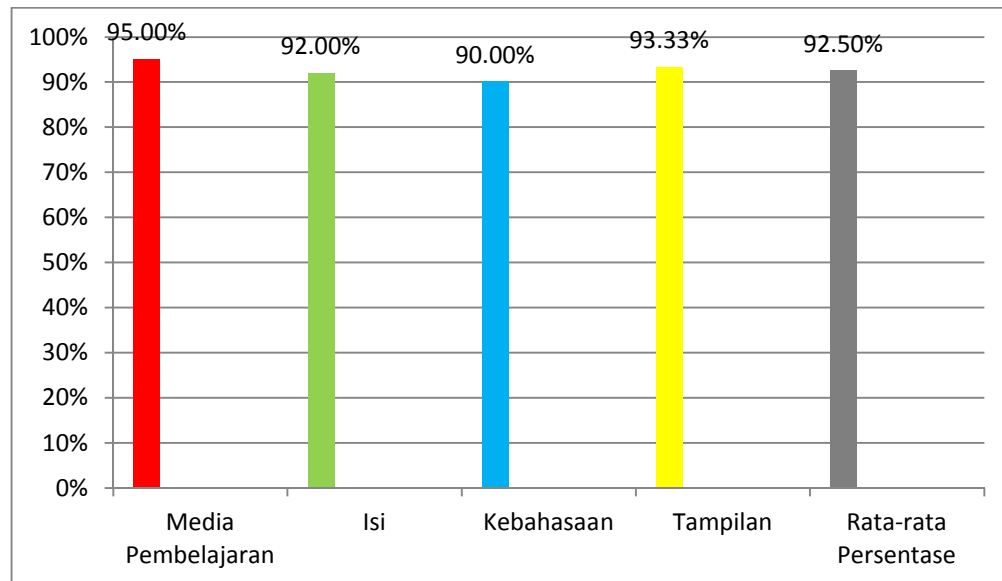
Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk media komik cerita anak beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh pendidik. Penilaian dilakukan oleh pendidik, yaitu Ibu Fania Satriana, S.Pd wali kelas III MIN 10

Bandar Lampung dan Ibu Rita Wati, S.Pd wali kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Penilaian pendidik meliputi media pembelajaran, isi, kebahasaan dan tampilan.. Hasil penilaian ahli pendidik dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.14 Data Hasil Analisis Pendidik

| Aspek Penilaian | ΣX Per Aspek | Skor Maxs | Skor% | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|--|------------------|---------------|---------------------------|
| Media Pembelajaran | 38 | 40 | 95,00% | Sangat Layak |
| Isi | 46 | 50 | 92,00% | Sangat Layak |
| Kebahasaan | 36 | 40 | 90,00% | Sangat Layak |
| Tampilan | 28 | 30 | 93,33% | Sangat Layak |
| Jumlah | 148 | 160 | 370,33% | Sangat Layak |
| Rata-rata Persentase | | | 92,50% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian dari pendidik pada aspek media pembelajaran memperoleh jumlah skor persentase 95,00% dengan kategori layak, pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 92,00% dengan kategori layak, pada kebahasaan memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kategori layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 93,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 370,33% serta rata-rata skor 92,50% dengan kategori Sangat layak. Selain dalam bentuk tabel hasil penilaian oleh pendidik disajikan juga data dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.17 Data Hasil Analisis Pendidik

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan komik Bahasa Indonesia cerita anak kelas III, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi dan sangat layak sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya komik dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik di SD/MI.

B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran komik pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita anak telah selesai diuji cobakan dan dikembangkan oleh peneliti. Proses menggambar dilakukan pada buku sketsa (*Sketsh Book*) berukuran kertas A4 satu halaman komik di bagi menjadi dua. Komik dicetak dalam ukuran A5 dengan

menggunakan jenis huruf *Comic Sans CS*. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan menggunakan tangan dibuat dengan pensil pada media kertas, scanning gambar manual, lalu hasil scan diolah dengan software Corel Draw X4. Media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dalam proses pengolahan dengan software Corel Draw X4 terdapat beberapa tahap, yaitu pembuatan pola pada gambar, pewarnaan, dan pemberian teks dialog.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan adalah dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan produk komik yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk.

1. Validasi produk

a. Validasi Ahli Media

Hasil analisis validasi ahli media dilakukan pada dua kali penilaian, yaitu pada draf pertama mengalami peningkatan pada validasi ahli media pada draf 2. Adapun hasil analisis draf 1 pada aspek desain sampul memperoleh persentase sebesar 78,33% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 72,50% dengan kategori layak. Berdasarkan

persentase skor penilaian diperoleh jumlah 150,83% serta rata-rata skor 75,41% dengan kategori layak. Dan draf 2 Dapat diketahui bahwa ahli media pada aspek desain sampul memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 92,50% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 185,83% serta rata-rata skor 92,91% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dilapangan.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil analisis validasi ahli materi dilakukan pada dua kali penilaian, yaitu pada draf pertama mengalami peningkatan pada validasi ahli media pada draf 2. Adapun hasil analisis draf 1 pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 77,78% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 71,28% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 73,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 222.39% serta rata-rata skor 74,13% dengan kategori layak. Dan draf 2 pada aspek kurikulum memperoleh persentase sebesar 88,89% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 83,07% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 91,67%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 263,63% serta rata-rata skor 87,87% dengan kategori Sangat layak. Hal tersebut

diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan dilapangan.

c. Penilaian Pendidik

Hasil analisis dilakukan oleh pendidik MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari pendidik pada aspek media pembelajaran memperoleh jumlah skor persentase 95,00% dengan kategori layak, pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 92,00% dengan kategori layak, pada pembahasan memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kategori layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 93,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 370,33% serta rata-rata skor 92,50% dengan kategori Sangat layak. Sehingga dari hasil penilaian yang cukup tinggi, tidak adanya revisi dan uji coba ulang terhadap produk komik.

2. Uji Coba

Hasil uji coba terkait kemenarikan dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, uji coba kelompok besar dilakukan di dua sekolah, yaitu MIN 10 Bandar Lampung dan SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Adapun hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,27% dengan kategori sangat layak, pada uji coba kelompok besar di MIN 10 Bandar Lampung diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,98% dengan kategori sangat layak dan pada uji coba kelompok

besar di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,98% dengan kategori sangat layak.

3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Komik

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi pendidik yang ingin mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas.
- b. Jika dibandingkan dengan buku teks atau media yang hanya berupa teks bacaan, media komik cerita anak jauh lebih efektif untuk pembelajaran.
- c. Dari segi bentuk media komik cerita anak menghadirkan gambar-gambar yang menarik bagi peserta didik. Gambar akan membuat peserta didik tertarik dan senang membaca.

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a. Dari segi bentuk, media komik cerita anak memiliki bentuk yang masih kurang menarik dan sempurna.
- b. Dari segi isi, media komik cerita anak ini hanya berisi tiga cerita saja yang kemungkinan tidak dapat memfasilitasi keberagaman tema pembelajaran.
- c. Gambar yang ditampilkan dalam komik sangat sederhana. Namun, komik cerita anak ini telah diusahakan untuk menjadi bentuk pengembangan yang dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran cerita anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta penjelasan pada rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI dengan menggunakan *Research and Development* model Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi 7 tahapan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, reivisi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Kualitas produk komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak berdasarkan hasil validasi tiga ahli media memperoleh nilai rata-rata 92,91%, tiga ahli materi memperoleh nilai rata-rata 87,87% dan dua respon pendidik memperoleh rata-rata 92,59%, dengan rata-rata skor yang dikategorikan dalam penilaian sangat layak untuk digunakan,
3. Respon pesertda didik terhadap komik cerita anak sangat layak, dilihat dari skot total dengan pemberian angket respon peserta didik kelompok kecil MIN 10 Bandar Lampung memperoleh nilai rata-rata 96,27%, kelompok besar SD Muhammadiyah 1 memperoleh nilai rata-rata 95,98% dan kelompok besar MIN 10 Bandar Lampung memperoleh nilai rata-rata 91,89%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa kesimpulan antara lain:

1. Saran untuk Peserta Didik

Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak kelas III SD/MI diharapkan peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri.

2. Saran untuk Pendidik

Media pembelajaran berupa komik cerita anak diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh dari variasi dalam pembelajaran.

3. Saran untuk Sekolah

Diharapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menggunakan satu media pembelajaran, tetapi bisa menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu peserta didik untuk mampu memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad dan Asrori Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Andriansyah, Doni. 2017. *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard ISO 9126-1*. Jakarta: *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* Vol. 9 No. 1.
- Anwar Moh. Khoerul. 2017. *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*. Yogyakarta: Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2 p-ISSN: 2301-7562 Desember.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A Rukaesih dan Cahyana Ucu. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anita, Yan. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasikan Sastra Anak Pada Materi Cerita Anak Melalui Model Pembelajaran Quiz Ask Effective And Answer Effective Pada Siswa Kelas Vi Sdn 003 Batu Bersurat Kecamatan Xiii Koto Kampar Kabupaten Kampar*. Riau Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau ISSN Cetak: 2580 - 8435 Vol. 1 No. 1.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perdasa.
- B Riduwan M. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, Isah. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: CV Diponogoro.

Daryanto.2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

———. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewi Ella Coraima dan Isroa. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*. Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia Edisi 7.

Dewi Mega Puspita, dkk. 2014. *Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn SD*. Bali: Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1.

Emzir dan Rohman Saifur. 2016. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Ermadwicitawati N. M, dkk, 2013. *Pengembangan Materi Ajar Cerita Anak Yang Mengandung Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Membaca Cerita Anak SMP Kelas VII Di Singaraja*. Bali: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Vol 2 .

Fahyuni Eni Fariyatul dan Imam Fauzi,. 2017. *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya : Islamic Education Journal Vol. 1 No.1 juni.

Guntur , Henry . 2015. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: CP Angkasa.

Ikhwan Wahid Khoirul. 2013. *Upaya Menumbuhkan Karakter Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan Model Play-Learning dan Performance-Art Learning di SDN Banyuajuh 4*. Madura: Jurnal Widyagogik, Vol.1 No.1 Januari-Juni.

Ismawati, Esti dan Umayu, Faraz. 2016. *Belajar Bahasa di Kelas Awal* . Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Jailani dan Indaryati. 2015. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*. Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1.

Jihad, Asep, dan Haris Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressinda.

- Juanda Nickolas Isac, dkk. 2014. *Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Ketut Erni Suardani, 2013. *Pengaruh Media Cd Interaktif Berbantuan Lks Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V di SD 1,2,5 Banyuasri Singaraja*. Bali: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar Vol. 3.
- Kristanti, dkk. 2015. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik di SMPN 4 Delanggu*. Surakarta: Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1.
- Margono S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mudlofir, Ali, dan Fatimatur, Evi. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta PT Raja Grafindo.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Meriani Ni Kadek, dkk. 2014. *Pengaruh Model Brain Based Learning Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas V Sd Negeri Gugus Letda Kajeng*. Bali: Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1.
- Numiek Sulistyo Hanum. 2013. *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol. 3 No. 1 Februari.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurlatipah, ,Nunik dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2.
- Negara Hasan Sastra. 2014. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar SD/MI*. Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3 Desember.
- Parmini Ni Putu. 2015. *Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud*. Bali: Jurnal Kajian Bali Vol. 5 No. 2 Oktober.

- Pheni Cahya Kartika. 2015. *Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Melalui Karya Sastra Berupa Dongeng Kajian Sastra Anak*. Surabaya: STILISTIKA Vol. 8 No. 2 ISSN:1978 – 8800 Juli- Desember.
- P Joko Subagyo. 2015. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV.ALFABETA.
- Rini Dwi Susanti. 2015. *Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Elementary Vol. 3 No. 1 Januari-Juni.
- Sadiman Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputri Adek, dkk. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*. Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian.
- Saputro Henggang Bara dan Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif kelas IV SD*. Jurnal Edukasia Vol. 3 No. 1.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjiono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-19.
- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suryanto, Edy, dkk. 2013 Model Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Cerita Anak Untuk Penanaman Nilai Etis-Spiritual. Surakarta: Jurnal Litera Vol. 12 No. 2.
- Sri Latifah dan Ratnasari. 2016. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-qur'an Pada Materi Tatasurya*. Lampung: Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol. 7 No. 1, ISSN: 2086-2407 April.

- Tito Fajar Setyawan. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Penjasorkes SMA Negeri 1 Boja Tahun 2013*. Jawa Tengah: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations Vol. 4 No. 6 ISSN: 2252-6773.
- Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto Eko, dkk. 2013. *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran*. Jawa Tengah: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol, 1 No. 2
- Ulva Rifky Khumairo dan Nurul Hidayah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Lampung: Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1 Juni.
- Ulva Rifky Khumairo. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan.
- Widianingsih, Cicih. 2017. Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Cerita Anak Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kramat III Kecamatan Kejaksan Kota Cirebon. Cirebon: e-Jurnal Literasi Vol. 1 No. 1 April.
- Widyawati, Ani ddk. 2015. *Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Vol. 1 No. 1 April.

Lampiran 1**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Komik Cerita Anak**

| No. | Validator | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Nomor Item |
|------------|------------------|------------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1. | Ahli Materi | Kurikulum | 3 | 1,2,3 |
| | | Isi | 13 | 4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,16, |
| | | Penyajian | 4 | 17,18,19,20 |
| 2. | Ahli Media | Desain Sampul | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Kesesuaian Isi | 8 | 5,6,7,8,9,10,11,12 |
| 3. | Guru | Isi | 5 | 1,2,3,4,5 |
| | | Media Pembelajaran | 4 | 6,7,8,9 |
| | | Tampilan | 3 | 10,11,12 |
| | | Bahasa | 4 | 13,14,15,16 |
| 4. | Peserta Didik | Materi | 4 | 1,2,3,4 |
| | | Media Pembelajaran | 5 | 5,6,7,8,9 |
| | | Tampilan | 1 | 10 |

Lampiran 2

Lembar Wawancara Dengan Pendidik Untuk Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Komik Bahasa Indonesia Materi Cerita Anak

| No | Hal yang ditanyakan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1. | Apakah Ibu dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik? | Belum pernah, hanya menggunakan buku dari sekolah saja |
| 2. | Bahan ajar apa saja yang Ibu gunakan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia? | Bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran yaitu hanya BUPENA dan LKS |
| 3. | Apakah buku yang Ibu gunakan merupakan produk sendiri? | Tidak, buku yang digunakan berasal dari sekolah |
| 4. | Apakah buku yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan KI, KD, & Standar Kompetensi? | Ya, sesuai dengan KI, KD, & Standar Kompetensi yang digunakan dalam sekolah ini |
| 6. | Apakah ibu sudah da rencana untuk membuat bahan ajar sendri pelajaran Bahasa Indonesia ? | Belum ada , karena waktu yang tidak memungkinkan |
| 7. | Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan bosan dalam memahami materi membaca ? | Ya, jika bacaan dalam buku terlalu panjang, peserta didik akan bosan dan tidak seirius untuk belajar |
| 8. | Apakah Ibu mengetahui tentang pembelajaran Bahasa Indonesia jika menggunakan baha ajar komik? | Ya , tau karena komik cukup menarik jika digunakan dalam pembelajaran |
| 9. | Bagaimana minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca? | Peserta didik Kurang berminat karena bosan jika bacaan terlalu |

| | | |
|-----|--|--|
| | | banyak atau panjang sehingga tidak kondusif dalam belajar di kelas |
| 10. | Apakah materi yang disajikan dengan bahan ajar sudah lengkap? | Belum , karena masih perlu perbaikan |
| 11. | Apakah ibu sudah pernah menggunakan bahan ajar berupa komik? | Masih belum, karena masalah waktu yang tidak memungkinkan dan prose membuatnya cukup lama |
| 12. | Fasilitas apa saja yang menunjang pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah? | Tidak ada, dari sekolah hanya memberikan BUPENA dan LKPD, untuk membuat media belum sempat |



Lampiran 3

Kisi-isi Angket Validasi Ahli Media
Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi
Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Nomor Item |
|-----|-----------------|---|--------------------|
| 1. | Desain Sampul | Kondisi fisik | 1,2,3,4 |
| | | Kulitas bahan | |
| | | Kemenarikan sampul | |
| | | Teks dan tulisan disampul mudah dibaca | |
| 2. | Kesesuaian isi | Menarik perhatian peserta didik | 5,6,7,8,9,10,11,12 |
| | | Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | |
| | | Meningkatkan minat membaca peserta didik | |
| | | Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | |
| | | Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar | |
| | | Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik | |
| | | Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia | |
| | | Memberikn dukungan pada kemandirian belajar peserta didik | |

Lampiran 6

**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi
Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi
Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI**

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Nomor Item |
|-----|-----------------|---|-------------------|
| 1. | Kurikulum | Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran | 1,2,3 |
| | | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan | |
| | | Ketepatan dengan indikator yang ada di kurikulum | |
| 2. | Isi | Kesesuaian isi dengan materi | 4,5,6,7,8,9,10,11 |
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | ,12,13,14,15,16 |
| | | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan | |
| | | Kejelasan topik pembelajaran | |
| | | Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik | |
| | | Ketepatan materi dengan cerita yang akan dikembangkan | |
| | | Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran | |
| | | Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan | |

| | | | |
|----|-----------|--|-------------|
| | | Ketepatan teks cerita dengan materi | |
| | | Muatan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada materi yang disampaikan | |
| | | Kejelasan cerita yang diberikan | |
| | | Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar | |
| | | Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | |
| 3. | Penyajian | Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik | 17,18,19,20 |
| | | Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan | |
| | | Kejelasan penyajian dengan pembelajaran | |
| | | Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik | |

Lampiran 9**Kisi-kisi Angket Respon Pendidik****Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi
Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI**

| No | Aspek Penilaian | Indikator | Nomor Item |
|-----------|------------------------|---|-------------------|
| 1. | Media Pembelajaran | Dukungan media bagi kemandirian belajara peserta didik | 1,2,3,4 |
| | | Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita anak | |
| | | Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik | |
| | | Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik | |
| 2. | Isi | Meteri yang disajikan lengkap dan jelas | 5,6,7,8,9 |
| | | Apresiasi cerita anak dapat menarik minat membaca peserta didik | |
| | | Informasi yang disampaikan jelas | |
| | | Percobaan komik mudah dipahami | |
| | | Kemenarikan komik | |
| 3. | Kebahasaan | Bahasa yang digunakan komunikatif | 10,11,12,13 |
| | | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | |
| | | Ketepatan istilah yang ada di Komik | |
| | | Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa | 14,15,16 |
| 4. | Tampilan | Kemenarikan tulisan, desain komik | 14,15,16 |
| | | Kemenarikan warna, sampul/cover komik | |
| | | Tulisan teks cerita anak jelas | |

Lampiran 11

**Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik
Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi
Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI**

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Nomor Item |
|-----|-----------------|---|------------|
| 1. | Materi | Dengan menggunakan komik mempermudah saya belajar | 1,2,3,4 |
| | | Media komik bisa saya pelajari sendiri atau bersama-sama | |
| | | Media komik mudah saya gunakan | |
| | | Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | |
| 2. | Penyajian Media | Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | 5,6,7,8,9 |
| | | Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | |
| | | Judul komik menarik untuk saya baca | |
| | | Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | |
| | | Ukuran komik tidak terlalu besar sehingga mudah saya bawa kemana-mana | |
| 3. | Tampilan | Saya senang belajar menggunakan media komik | 10 |

Lembar Penilaian Ahli Materi

Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Komik cerita anak yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI**”. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Komik tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Menarik
Nilai 4 = Menarik
Nilai 3 = Menarik dan Tidak (Netral)
Nilai 2 = Kurang Menarik
Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Komik materi cerita anak pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

| No. | Aspek | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|-----|-----------|--|----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kurikulum | Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan | | | | | |
| | | Ketepatan dengan indikator yang ada di kurikulum | | | | | |
| 2. | Isi | Kesesuaian isi dengan materi | | | | | |
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan | | | | | |
| | | Kejelasan topik pembelajaran | | | | | |
| | | Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik | | | | | |
| | | Ketepatan materi dengan cerita yang akan dikembangkan | | | | | |
| | | Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan | | | | | |
| | | Ketepatan teks cerita dengan materi | | | | | |
| | | Muatan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada materi yang disampaikan | | | | | |
| | | Kejelasan cerita yang diberikan | | | | | |
| | | Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar | | | | | |
| | | Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 3. | Penyajian | Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik | | | | | |
| | | Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan | | | | | |
| | | Kejelasan penyajian dengan pembelajaran | | | | | |
| | | Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik | | | | | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 2018
Validator,

.....
NIP.



Lembar Penilaian Ahli Media

Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Komik yang akan digunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Komik tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Komik ini. Atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Menarik
Nilai 4 = Menarik
Nilai 3 = Menarik dan Tidak (Netral)
Nilai 2 = Tidak Menarik
Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Komik materi cerita anak pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Skala Penilaian | | | | |
|-----|-----------------|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Desain Sampul | Kondisi fisik | | | | | |
| | | Kualitas bahan | | | | | |
| | | Kemenarikan sampul | | | | | |
| | | Teks dan tulisan disampul mudah dibaca | | | | | |
| 2. | Kesesuaian isi | Menarik perhatian peserta didik | | | | | |
| | | Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita | | | | | |
| | | Meningkatkan minat membaca peserta didik | | | | | |
| | | Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | | | |
| | | Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar | | | | | |
| | | Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik | | | | | |
| | | Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia | | | | | |
| | | Memberikn dukungan pada kemandirian belajar peserta didik | | | | | |

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 2018
Validator,

.....
NIP.



Angket Respon Pendidik

Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI

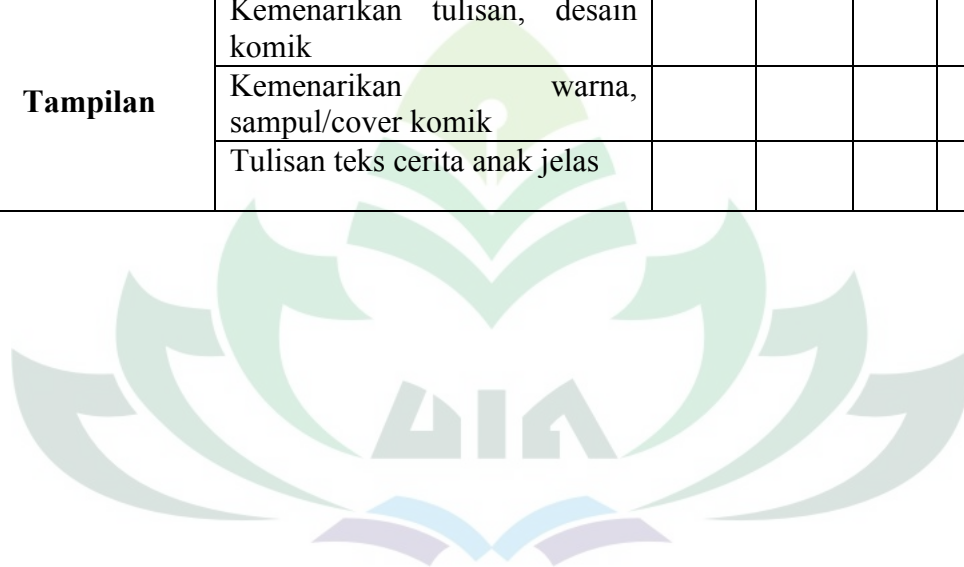
A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Menarik
Nilai 4 = Menarik
Nilai 3 = Menarik dan Tidak (Netral)
Nilai 2 = Tidak Menarik
Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap komik materi cerita anak pada kolom komentar.

B. Aspek Penilaian

| No | Aspek Penilaian | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|--------------------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Media Pembelajaran | Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik | | | | | |
| | | Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita anak | | | | | |
| | | Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik | | | | | |
| | | Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik | | | | | |
| 2. | Isi | Meteri yang disajikan lengkap dan jelas | | | | | |
| | | Apresiasi cerita anak dapat menarik minat membaca peserta didik | | | | | |

| | | | | | | | |
|----|------------|---|--|--|--|--|--|
| | | Informasi yang disampaikan jelas | | | | | |
| | | Percobaan komik mudah dipahami | | | | | |
| | | Kemenarikan komik | | | | | |
| 3. | Kebahasaan | Bahasa yang digunakan komunikatif | | | | | |
| | | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | |
| | | Ketepatan istilah yang ada di Komik | | | | | |
| | | Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa | | | | | |
| 4. | Tampilan | Kemenarikan tulisan, desain komik | | | | | |
| | | Kemenarikan warna, sampul/cover komik | | | | | |
| | | Tulisan teks cerita anak jelas | | | | | |



C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 2018

Guru MIN 10 Bandar Lampung

.....

NIP.



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENGAPRESIASI CERITA ANAK PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : III

Nama Peserta Didik :

No. Absen :

Dalam rangka pembuatan media pembelajaran berbasis komik, saya mohon kepada adik-adik untuk memberikan tanggapan terhadap pembelajaran mandiri menggunakan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk itu berikan respon pada angket pertanyaan-pertanyaan ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian adik-adik tentang komik materi cerita anak.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Setuju
Nilai 4 = Setuju
Nilai 3 = Cukup Setuju
Nilai 2 = Tidak Setuju
Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila penilaian peserta didik 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap komik cerita anak pada kolom komentar.

B. Aspek Penilaian

| No. | Pertanyaan | Aspek Penilaian | | | | |
|-----|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | | | | | |
| 2. | Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | | | | | |
| 3. | Judul komik menarik untuk saya baca | | | | | |
| 4. | Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya | | | | | |
| 5. | Saya senang belajar menggunakan media komik | | | | | |
| 6. | Dengan menggunakan komik mempermudah saya belajar | | | | | |
| 7. | Ukuran komik tidak terlalu besar sehingga mudah saya bawa kemana-mana | | | | | |
| 8. | Media komik bisa saya pelajari sendiri atau bersama-sama | | | | | |
| 9. | Media komik mudah saya gunakan | | | | | |
| 10. | Media komik sangat bermanfaat bagi saya | | | | | |

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

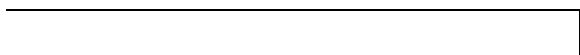
Bandar Lampung,
Peserta Didik

2018



Lampiran 14

| DATA HASIL ANALISIS UJI KELOMPOK BESAR KE -2 (SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|--------|-----------|--------------------|-------------|-----------------|--------------|-----|
| Aspek Penilaian | Nomor Butir | Jumlah Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ΣX | ΣX Per | Skor Max | Skor Rata Rata Per | Rerata Skor | Presentase Skor | Kategori | |
| | Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | | Aspek | Per Aspek | Aspek | | Ideal | Kelayakan | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Materi | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 105 | 413 | 440 | 103,25 | 51,62 | 93,86% | Sangat Layak | |
| | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 104 | | | | | | | |
| | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | | | | | | | 101 |
| | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 103 | | | | | | | |
| Media Pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 104 | 495 | 550 | 99,00 | 49,50 | 90,00% | Sangat Layak | |
| | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 91 | | | | | | | |
| | 7 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 101 | | | | | | | |
| | 8 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 95 | | | | | | | |
| | 9 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 104 | | | | | | | |
| Tampilan | 10 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 101 | 101 | 110 | 101,00 | 50,50 | 91,81% | Sangat Layak | |
| Jumlah | | 47 | 47 | 47 | 46 | 41 | 47 | 48 | 42 | 46 | 46 | 46 | 48 | 44 | 46 | 46 | 47 | 45 | 47 | 46 | 46 | 47 | 44 | 1009 | 1009 | 1100 | 101,08 | 50,54 | 91,89% | Sangat Layak | |



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : MIN 10 Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Materi Pokok : Cerita Anak
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendengarkan pembacaan cerita yang dibacakan oleh pendidik
2. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang didengarkan
3. Peserta didik dapat menyebutkan nama dan sifat tokoh-tokoh
4. Peserta didik dapat menentukan tokoh-tokoh dan sifatnya

D. Materi Pembelajaran

Cerita anak (cerita Fabel)

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Keterampilan proses

Metode : Ceramah, tanya jawab dan Story telling

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam.
- Ketua kelas memimpin do'a.
- Pendidik menkomunikasi tentang kehadiran peserta didik.
- **Motivasi :**

Pendidik bertanya kepada peserta didik “apakah peserta didik pernah mendengar cerita si kancil yang mencuri ketimun?”.

2. Kegiatan Inti

➤ Eksplorasi

- a. Peserta didik mendengarkan cerita yang disampaikan oleh pendidik (cerita anak).
- b. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan pendidik tentang nama-nama tokoh dan waktaknya.

➤ Elaborasi

- a. Peserta didik mendapat buku komik dari pendidik.

- b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- c. Peserta didik membaca cerita yang ada di komik.
- d. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik
- e. Setelah itu perwakilan kelompok maju ke depan membacakan hasil diskusi kelompoknya.
- f. Peserta didik yang kelompok lain mendengarkan hasil diskusi kerja kelompok temannya.

➤ **Konfirmasi**

- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang di sampaikan.
- b. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya.
- c. Pendidik dan peserta didik bersama meluruskan kesalah pahaman materi.

3. Kegiatan Akhir

- Peserta didik dan pendidik member kesimpulan hasil pembelajaran.
- Pendidik member kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pelajaran yang telah diikuti.
- Peserta didik diberi tugas rumah untuk membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- Mengajak semua peserta didik berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

G. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media : Komik cerita anak
2. Alat Pembelajaran : Gambar komik alur cerita “dongeng untuk anak”.

H. Penilaian Pembelajaran

Penilaian Hasil

Pedoman Penilaian

Nilai Akhir (NA) = Jumlah Skor perolehan peserta didik x 4

Keterangan:

Jawaban benar : Skor 5

Jawaban kurang tepat : Skor 3

Jawaban salah : Skor 1

Tidak membuat jawaban : Skor nol

Bandar Lampung,

2018

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Fania Sastriana, S.Pd

NIP.

Andi Wardana

NPM. 1411100003

Kepala MIN 10 Bandar Lampung

Suntari, S.Ag

NIP. 197009151991031003

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIN 10 Bandar Lampung
 Pelajaran : 2
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : 3
 Semester : 2
 Standar Kompetensi : 1. Mendengarkan
 Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pokok | Kegiatan Belajar | Alokasi Waktu | Alat dan Sumber Bahan | Penilaian |
|---|--|------------------|--|----------------------------------|--|----------------------|
| 1. Mendengarkan 1.1 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan | 1.Siswa dapat mendengarkan pembacaan cerita yang dibacakan oleh guru 2.Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang didengarkan 3.Siswa dapat menyebutkan nama dan sifat tokoh 4.Siswa dapat menentukan tokoh dan sifatnya | Teks cerita anak | * Mendengarkan pembacaan cerita yang dibacakan oleh pendidik * Menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang didengarkan * Menyebutkan nama dan sifat tokoh * Menentukan tokoh dan sifatnya | 1X Pertemuan 2X35 Menit | Kurikulum 2006 Komik cerita anak | 1. Lisan 2. Tugas |



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, S.Kom.M.TI
Instansi : Perguruan Tinggi UMITRA Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Komputer

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, S.Kom.M.TI
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Hermansyah Trimantara, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2018

Hermansyah Trimantara, M.Pd
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Ernawati, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2018

Ernawati, M.Pd
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Untung Nopriansyah, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2018

Untung Nopriansyah, M.Pd

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Nailati, S.Pd.I

NIP :

Bidang keilmuan : Guru Wali Kelas V SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati

NPM : 1411100263

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Nailati, S.Pd.I

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Ahmad Taufik Fajar, S.Ag, S.Pd.I
Instansi : MAN 1 Model Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Komputer

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Ahmad Taufik Fajar, S.Ag, S.Pd.I

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Elyanah, S.Pd
Instansi : MIN 10 Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Guru Wali Kelas V MIN 10 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Elyanah, S.Pd

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Devid Frananda, S.Pd
Instansi : MIN 7 Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Guru Mata Pelajaran Komputer MIN 7 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Devid Frananda, S.Pd

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Hastuti, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap bahan ajar yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan *Whole Language* Pada Materi Cerita Rakyat Untuk Kelas V SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Sri Rahmawati
NPM : 1411100263
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Hastuti, M.Pd

NIP.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, S.Kom.M.TI
Instansi : Perguruan Tinggi UMITRA Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Komputer

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, S.Kom.M.TI
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Hermansyah Trimantara, M.Pd
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2018

Hermansyah Trimantara, M.Pd
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Ernawati, M.Pd
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2018

Ernawati, M.Pd
NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Ahmad Taufik Fajar, S.Ag, S.Pd.I
Instansi : MAN 1 Model Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Komputer

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Ahmad Taufik Fajar, S.Ag, S.Pd.I

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Devid Frananda, S.Pd
Instansi : MIN 7 Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Guru Mata Pelajaran Komputer MIN 7 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Devid Frananda, S.Pd

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya ang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Fania Satriana, S.Pd
Instansi : MIN 10 Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Guru Wali Kelas 3 MIN 10 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Fania Satriana, S.Pd

NIP.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Guru : Rita Wati, S.Pd
Instansi : SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung
Bidang keilmuan : Guru Wali Kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang merupakan produk skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” yang disusun oleh:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

Rita Wati, S.Pd

NIP.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Bapak Fathurrahman Kurniawan Ikhsan, S.Kom.M.TI

Dosen Fakultas Informatika dan Komputer Perguruan Tinggi UMITRA Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Bapak dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk sebagai ahli media dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Bapak Ahmad Taufik Fajar, S.Ag, S.Pd.I

Guru MAN 1 Model Bandar Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Bapak dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk sebagai ahli media dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Bapak Devid Frananda, S.Pd

Guru MIN 7 Bandar Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Bapak dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk sebagai ahli media dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Bapak Hermansyah Trimantara, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Bapak dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk sebagai ahli materi dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Ibu Ernawati, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk sebagai ahli materi dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Ibu Fania Satriana, S.Pd

Guru Wali Kelas III MIN 10 Bandar Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana
NPM : 1411100003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

Ibu Rita Wati, S.Pd

Guru Wali Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari Mahasiswa:

Nama : Andi Wardana

NPM : 1411100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Memohon kesediaan Ibu dalam mempertimbangkan dan menilai validitas produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, diucapkan Terima Kasih.

Mengetahui,
Pembimbing II

Bandar Lampung,

Peneliti

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Andi Wardana
1411100003

Lampiran 15

Foto bersama Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung Bapak Rudi Antono, S.Pd



Foto bersama Kepala Sekolah MIN 10 Bandar Lampung Bapak Suntari, S.Ag



Foto Bersama Wali Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung



Foto Bersama Wali Kelas III dan Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung

UJI COBA KELOMPOK KECIL MIN 10 BANDAR LAMPUNG



**Peneliti memperkenalkan produk
kepada peserta didik
Pada tanggal 10 April 2018**

**Kegiatan peserta didik membaca komik
saat proses pembelajaran
Pada tanggal 10 April 2018**



**Kegiatan peserta didik mengerjakan soal
Pada tanggal 10 April 2018**

**UJI LAPANGAN KELOMPOK BESAR SD MUHAMMADIYAH 1 BANDAR
LAMPUNG**



**Pendidik memperkenalkan Produk
Kepada peserta didik
Pada tanggal 12 April 2018**



**Kegiatan peserta didik kerja kelompok
Pada tanggal 12 April 2018**



**Kegiatan peserta didik mengerjakan soal secara kerja kelompok
Pada tanggal 12 April 2018**

UJI LAPANGAN KELOMPOK BESAR MIN 10 BANDAR LAMPUNG

**Pendidik memperkenalkan Produk
Kepada peserta didik
Pada tanggal 12 April 2018**



**Kegiatan peserta didik membaca komik
pada proses pembelajaran secara
berkelompok Pada tanggal 11 April 2018**



**Kegiatan peserta didik mengerjakan soal secara kerja kelompok
Pada tanggal 12 April 2018**